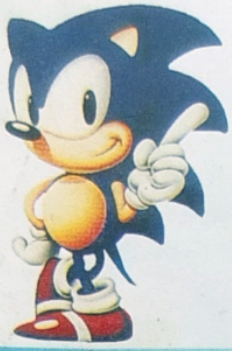
NUMERO 4 JAN-FEV. 92

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR



MEGA force

le magazine des jeux SEGA

DONALD DUCK ET SONIC SUR GAME GEAR

50 astuces géniales

MEGA DOSSIERS :

WONDERBOY 2 - PSYCHOFOX
GG SHINOBI - DECAP ATTACK
E SWAT

© DISNEY

TOUS LES NOUVEAUX JEUX SEGA

La dernière nouveauté MASTER SYSTEM

ASTERIX

QUACK SHOT POSTER GEANT

T4702 - 4 - 30,00 F -RD

N° 4 ● JANVIER - FEVRIER 1992 ● 30 F ● BELGIQUE : 219 FB ● LUXEMBOURG : 216 FL ● SUISSE : 9,5 FS

AVEC SEGA ET LE BHV*, GAGNER UN PIN'S C'EST FACILE POUR TOI !

DU 20 AU 25 JANVIER 1992
IL TE SUFFIT
D'ACHETER UNE GAME GEAR
DANS TON MAGASIN BHV
LE PLUS PROCHE

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

LA GAMME DES CONSOLES SEGA

GAME GEAR

MEGADRIVE

MASTER SYSTEM II

*LISTE DES ADRESSES DES MAGASINS BHV PARTICIPANT A L'OPÉRATION

RIVOLI
rue de Rivoli
75004 PARIS

FLANDRE
119-127, rue de Flandre
75019 PARIS

PARLY II
Centre commercial
78150 LE CHESNAY

MONTLHÉRY
60, route d'Orléans
91310 MONTLHÉRY

ROSNY II
Centre commercial
93112 ROSNY-SOUS-BOIS

BELLE ÉPINE
Centre commercial
94531 RUNGIS Cedex

CRÉTEIL
Centre commercial
94013 CRÉTEIL Cedex

BHV

Comment ferait-on sans le BHV?

EditO

Segamen, salut !

J'espère que Noël vous a apporté sa provende de cadeaux en tous genres, et j'espère surtout que parmi ces cadeaux se trouvaient quelques bonnes cartouches de jeu. Je ne sais pas, par exemple, au hasard... Sonic? Ça, c'est un super bon jeu, Sonic. C'est mon préféré. Forcément, on me voit du début à la fin, et j'adore me voir. D'ailleurs, je remercie infiniment tous ceux qui ont eu la gentillesse de participer à notre concours de dessin; vous m'avez vraiment dessiné dans toutes les positions, dans toutes les situations, avec tous les personnages possibles et imaginables. Hélas, je n'ai pas pu faire gagner tout le monde, mais sachez que tous vos dessins m'ont plu, ému, faire rire ou réfléchir. Ceux qui m'ont fait réfléchir, ce sont surtout ceux qui me montrent avec une compagne... Mmhh... Ça me manque, une compagne. Mais je vais en parler à Sega.
J'espère que tous les dossiers, les reportages et les tests de ce numéro vous plairont. Rendez-vous dans deux mois. D'ici là, bonne année, bonne santé, bons scores !

Sonic.

MegaForce

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93500 Pantin • Tel: (1) 48 43 09 91, Fax: (1) 48 43 09 58 • **Directeur de la publication:** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef:** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Maquette:** Yves RAYNAUD • **Couverture:** Nuit de Chine • **Illustrations des rubriques:** Alain BERTRAND • **Illustration de la couverture:** Donald (c) DISNEY • **Publicité:** Isabelle Weill • **Directeur des ventes:** Michel YATCA, Tel: 45 23 25 60 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort:** N° vert: 05 19 84 57 • **Photogravure:** PPO • **Distribution:** Transports Presse •

Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution.

Les plans de Psycho Fox ont été réalisés par Frédéric Neau.
Dossiers: WONDERBOY II et Decap ATTACK réalisés par MANU • GG Shinobi par William GENESIS • E-Swat, Phantasy Star II, Psychofox par GREG NTG.
Ce numéro comporte en pages centrales un POSTER non folioté.
Tirage de ce numéro: 120 000 exemplaires.

courrier

Cette rubrique est faite pour vous. Posez-moi toutes les questions qui vous passent par la tête et je tâcherai d'y répondre. Pourvu que ce soient des questions sur Sega ou sur moi, bien sûr! Envoyez-les à:
Sonic, Mega Force, 100 Avgal Leclerc, 93500 Pantin.

Sonic.

Salut Sonic! Il y a quelque chose que je ne comprends pas. J'ai vu la Megadrive à 399, 369 ou 345 francs suisses, et à 990 francs français. Est-ce normal? Y aura-t-il des jeux en 3D sur Megadrive? Et d'où vient le nom "Sonic"?

Bernard Demeiller.

Sonic: C'est très simple. Un franc suisse vaut quatre francs français. 350 francs suisses, c'est 1400 francs français. Donc, contrairement aux apparences, elles est un peu plus chère en Suisse qu'en France. Mais il faut savoir que le coût de la vie est plus élevé en Suisse, et de ce fait, ça revient à peu près au même... Par "jeu en 3D", je suppose que tu veux dire "en 3D faces pleines". Si c'est le cas, sache qu'il existe déjà F22 Interceptor, et d'autres vont sortir. Le nom de Sonic vient de l'anglais "Supersonic", qui se traduit en français par "supersonique", bien sûr. Parce que je suis le plus rapide du monde!

Chers Sonic et Schmurtz, pourquoi n'y a-t-il pas de pub pour la Master System à la télé? On ne voit que des jeux Megadrive. Y aura-t-il un jeu avec Schmurtz?

Un lecteur.

Sonic: Sur quatre publicités différentes de Sega, il n'y en a qu'une seule qui parle spécifiquement de la Megadrive. Les autres sont "génériques", comme on dit, c'est-à-dire qu'elles parlent de la marque en général. Mais il est vrai que la Master System est suffisamment connue et qu'elle a moins besoin de publicité que sa grande sœur. Pour l'instant, aucun jeu n'est prévu avec Schmurtz, mais sait-on jamais?

Cher Sonic, je souhaiterais savoir si c'est possible d'échanger une Master System Plus avec 2 control pads et les jeux qui vont avec (Hang-On et Safari Hunt) contre la Master System II avec un control pad et le jeu Alex Kidd? Sur le jeu Populous, y a-t-il un code de sauvegarde?

Hervé Rapeaux.

Sonic: Je ne vois pas très de quel type d'échange tu parles, en tous cas, Sega n'a pas l'intention de faire une promotion de ce genre dans l'immédiat. Tu pourrais peut-être essayer les petites annonces, mais d'un autre côté, la différence entre les deux Master System n'est qu'esthétique. Tu y perdrais peut-être un peu dans l'affaire. Dans Populous, à chaque fois que tu finis un monde, un code t'est donné, qui te permet de reprendre le jeu à l'endroit où tu l'as laissé.

Oh! Sonic, voici des questions qui m'empêchent de dormir. Que veut dire "8 bits" ou "16 bits"? Y aura-t-il une suite aux aventures de Sonic? Si tu as une compagne, s'appelera-t-elle Soniquette? Y aura-t-il un hit-parade pour la Game Gear? Pourquoi n'y a-t-il pas plus de courrier?

Alex.

Sonic: 8 bits et 16 bits, ce sont les capacités de transmission interne du processeur principal de ta console. Si elle est "en 8 bits", cela signifie qu'elle peut envoyer 8 unités d'information en même temps à un coprocesseur, par exemple. En 16 bits, elle peut envoyer 16 bits en une seule fois, ce qui la rend généralement plus rapide (mais tout dépend de la vitesse propre des coprocesseurs...). Oui, il y aura une suite à Sonic, qui s'appellera fort logiquement Sonic II, mais qui pour l'instant n'est prévue que sur Mega-CD, et pas avant la fin 92.
J'ai personnellement demandé à Sega de m'adjoindre les services d'une compagne. Ils ne s'attendaient pas à ce que je leur demande ça, alors ils ont été un peu étonnés, mais ils m'ont promis d'y réfléchir. En revanche, je ne sais pas encore comment ils la baptiseront. Si vous avez des idées de nom, vous pouvez me les proposer. Attention: je n'accepterais pas une copine qui s'appellerait "Germaine" ou "Flapahoga"!
Il y a, dès ce numéro, un hit-parade Game Gear. Et je ne peux pas répondre à plus de courrier, je suis tout seul pour tout faire! Il faut déjà que je débarrasse la galaxie des envahisseurs, que je récolte des anneaux un peu partout, que je sauve des tas de princesses enlevées par des tas de méchants, eh, je n'ai que deux mains, même si je suis rapide! D'ailleurs, je dois avouer que je ne peux pas toujours répondre personnellement à toutes les lettres que vous m'envoyez. S'il vous plaît, ne m'en tenez pas rigueur...

Salut à toi, grand Sonic. Est-il prévu un casse-briques sur Megadrive?

Damien Clarens.

Sonic: Hélas, pour l'instant, rien de prévu de ce côté-là...

Salut Sonic. Dans la partie "Les secrets de Maître Sega", je remarque qu'on

peut gagner le CD des musiques de jeux Sega. Peut-on le trouver en vente dans un magasin, et en cassette?

Jean-Claude.

Sonic: Non, il n'a pas été importé officiellement en France. Il n'y en a que quelques-uns, que l'on donne dans les concours...

Salut, Sonic. Est-ce que les ateliers Sega travaillent sur une nouvelle console, et si oui, laquelle? Megaforce est-il le cousin de Joystick?

Annabelle Wasterlain.

Sonic: On a entendu parler d'une Gigadrive, car Sega travaille en permanence sur de nouveaux produits. Mais en général, ce sont des tests qui ne voient pas le jour, qui ne servent qu'à améliorer l'expertise de Sega dans le domaine. Aucune nouvelle console ne verra le jour avant au moins 1993, et encore... Non, Megaforce n'est pas le cousin de Joystick, c'est son petit-neveu à la mode de Bretagne!

Salut Sonic. Existe-t-il un pin's Sonic?

Gwenaël Cedru.

Sonic: Bien sûr. Il y a même un bon de commande dans ce numéro.

Cher Sonic, je viens de recevoir une Game Gear, et j'aimerais connaître le classement des meilleurs jeux sur cette console. Je voudrais savoir aussi où je peux trouver l'adaptateur qui me permettrait d'utiliser les jeux Master System sur la Game Gear.

Christophe Merger.

Sonic: Pour le classement des meilleurs jeux, il y a justement le hit-parade dont je viens de parler. L'adaptateur en question n'est pas fabriqué par Sega, et n'est pas un produit Sega. Cependant, il est en vente chez Micromania.

Bonjour Sonic. La cartouche "Ninja Turtles" sortira-t-elle sur Master System? Et (toujours sur MS), Astérix le gaulois et Obélix le gaulois? Et Sonic 2, 3, 4 et 5?

David Habib.

Sonic: Non, "Teenage Mutant Ninja Turtles" ne sortira pas sur Master System, non plus que "Middle-Aged Atomised Karate Crabs", ni "Old Nuclear Tae-kwan-do Lemurians", ni "Baby Neutronic Ninjutsu Rhinos", ni "Senile Contaminated Kung-Fu Ornithorhynchus", ni "Pre-Pubescent Almost Sane Viet-vodao Ducks". Astérix sortant en mars, on peut parier qu'Obélix ne sera pas loin derrière, à moins qu'il ne soit parti chasser le sanglier ou le romain. Il y a d'ailleurs une preview dans ce numéro. Sonic 2 n'étant pas sorti, il est prématuré de parler des autres! Mais on ne parle pas d'une adaptation sur Master System...

Cher Sonic, l'adaptateur Game Gear permet-il de faire fonctionner les cartouches de la Master System I et II, ou seulement la Master System I?

Laurent Fouret.

Sonic: Absolument, car les cartouches de la Master System I et II sont les mêmes.

Cher Sonic, dommage que Mega Force ne sorte pas tous les mois. Enfin, mes parents sont ravis, eux, car ils disent que je ne pense qu'à lire ton magazine. Maman, elle, adore jouer en cachette avec ma Game Gear, et je l'entends le soir dans mon lit jouer avec, mais je ne dis rien, sinon elle serait vexée et aurait honte. Je t'avais envoyé une astuce pour Wonder Boy mais je n'ai jamais reçu de réponse. Je sais bien que tu ne peux pas écrire à tout le monde, mais quand même, moi j'aime pas écrire et je fais quand même l'effort.

Paul Fhima.

Sonic: Pourquoi aurait-elle honte, grands dieux? Tu sais quel est l'âge du doyen de nos lecteurs? 67 ans! On peut jouer à tout âge, et d'ailleurs, Alain Huyghes-Lacour, notre rédacteur en chef, a 132 ans. Je sais bien que tu seras déçu si je ne te réponds pas, mais imagine que si tu fournis un effort pour écrire une lettre, je dois fournir des milliers d'efforts pour écrire des milliers de lettres! C'est très difficile et surtout très long... Et puis je ne peux pas préparer le prochain numéro et répondre au courrier en même temps...

Cher Sonic, Mickey Castle of Illusion se sert-il du Phaser sur Master System?

William Vauchin.

Sonic: Non, pas du tout.

Salut, Sonic. Est-ce que Budokan, Moonwalker et Dick Tracy vont sortir sur Game Gear? Si oui, quand?

Ludovic.

Sonic: Pour l'instant, ces jeux ne sont pas prévus sur Game Gear.

Bonjour Sonic. Etant un fan de jeux de rôle, je voudrais savoir si la pile qui se trouve dans certaines cartouches peut être changée, et comment. Existe-t-il des cordons spéciaux pour pouvoir enregistrer les jeux sur magnétoscope?

Frédéric Teissier.

Sonic: A priori, je n'ai jamais vu de piles usées dans des cartouches de jeu. La durée de vie de la pile est très longue. Mais rien n'est prévu pour la changer. Il existe en effet un adaptateur, nommé PHS 60, fabriqué par CGV, qui permet d'enregistrer une console sur un magnétoscope, sachant qu'il faut trouver sur celui-ci le canal correspondant (la transmission se fait alors en UHF). Cependant, certains magnétoscopes sont capables d'enregistrer directement une console, grâce à une entrée péritel (mais ça ne marche pas avec toutes les péritels, et ne le branchez surtout pas dans la prise Canal Plus!).

Salut à toi, Sonic. Dans le numéro 2 de Mega Force, vous parliez d'un Mega CD qui se brancherait sur le côté de la Megadrive. J'ai passé des heures à chercher sur la mienne où pourrait bien se brancher le Mega CD, mais je n'ai rien trouvé. Alors devra-t-on acheter une nouvelle Megadrive pour utiliser ce CD?

Frédéric Geslain.

Sonic: Non, le Mega-CD fonctionnera sur toutes les Megadrive. Sous la console, sur le côté droit, il y a une trappe qui se retire...

Salut Sonic. Pourquoi ne pas mettre une note d'intérêt aux jeux testés? Je suis sûr que l'adorable Schmurtz serait ravi de donner son avis sur chaque jeu, ou tout simplement une note globale.

Thomas Le Gallois.

Schmurtz: Excuse-moi, Sonic, je prends le stylo une minute pour répondre personnellement à Thomas. Mais je donne mon avis, Thomas! Si je roupille, c'est que le jeu n'est pas bon du tout. Si au contraire je saute en l'air de joie, c'est que le jeu est génial. J'ai cinq attitudes différentes, qui correspondraient à une notation de A (génial) à E (nul). Et par ailleurs, les avis des testeurs sont là pour affiner cette notation, en expliquant exactement les points forts et les points faibles de chaque jeu...

Cher Sonic, combien y a-t-il de jeux sur Master System? Quand verra-t-on les Simpsons sur Master System?

Elodie Boulhan.

Sonic: Il existe, en France, plus d'une centaine de jeux. Il n'y en a d'ailleurs pas beaucoup plus dans le monde, car les seuls jeux qui ne sont pas importés sont en général des jeux d'aventure en japonais, faisant appel à la culture japonaise, et donc intraduisibles. Les Simpsons débarqueront cet été, probablement en mai, sur Master System et Megadrive. Et là, on verra bien qui, de Bart ou de moi, est le plus malin!

SOMMAIRE

n°4 JANVIER FÉVRIER 1992 • PARAIT TOUS LES 2 MOIS

LES MEGA JEUX

MEGADRIVE

Decap Attack 60
E-SWAT 35
Phantasy sar II 70

MASTER SYSTEM

Psycho Fox 2ème partie 77
Wonderboy II 17

GAME GEAR

GG Shinobi 1ère partie 47

SPECIAL

En coulisses: le Japon 31
Sayonara 72

LE FORUM

Abonnement 76
Commande de pin's 76
Concours Micromania 41
Dernières sorties 16
En détresse 104
Hit-parade 108
Le courrier de Sonic 4
Les infos 8
Les secrets de Maître Sega 52
Mega Force 5: la bande-annonce 107
Mega Scores 12
Petites annonces 110
Résultats du concours dessins 10

PREVIEWS

Console, ne vois-tu rien venir?

Axe Battler 46
Chess 2000 46
Devilish 46
Fantazy zone 46
Galaxy Force II 66
Hell Fire 67
Klax 67
Pacmania 69
Prince of Persia 68
Rampart 68
Speedball 66
Xenon II 69

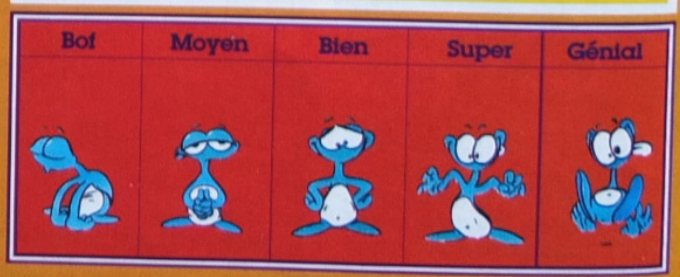
LES NOUVEAUTES

Zapping

Art Alive 87
Astérix 84
Bonanza Bros (MD) 92
Bonanza Bros (SMS) 93
Burning Force 99
California Games 86
Darius II 95
Donald Duck 42
Dragon Crystal 83
Fire Shark 103
G-Loc 101
Golden Axe II 88
Halley Wars 45
Hard Drivin' 94
James Pond II 82
Jewel Master 89
Joe Montana II 90
John Madden 92 97
Laser Ghost 91
Marble Madness 98
Ninja Gaiden 45
Running Battle 96
Solitaire Poker 44
Sonic 43
Space Harrier 44
Super Hydline 100
Wings of War 102

NOTATION DES JEUX

Dans les tests, regardez bien l'expression du Schmurtz : il vous indiquera ce qu'il pense du jeu !



COMPUSTORE Games

JEUX VIDEO MICRO ET CONSOLES

SEGA

MEGADRIVE GAME GEAR

MASTER SYSTEM

NINTENDO

NES GAMEBOY

NEC

PC ENGINE / CORE GRAF'X

SUPER GRAF'X

TURBO GT

COMMODORE

AMIGA CDTV

PC

& COMPATIBLES

ATARI

STe LYNX

SNK

NEO - GEO

BORNES D'ARCADE

A PARTIR DE NOVEMBRE

3615 COMPUSTORE

COMPUSTORE *Games*

43 RUE DE LA CONVENTION 75015 PARIS
RER et METRO JAVEL
DU LUNI AU SAMEDI DE 10h A 19h30

Vente Par Correspondance :

Tel:(16 -1) 45 78 67 30
Fax: 40 59 40 03

Cher Segamaniaque,

Je suppose que si tu es adhérent au Club, tu dois être en période d'entraînement intensif... Entraînement pour quoi? Mais pour le Grand Concours de Score National, bien sûr!
En effet, jusqu'au 14 février, SEGA organise un Méga-Concours de score pour les membres du Club, à l'issue duquel seront sacrés trois super-champions, c'est-à-dire un meilleur joueur de France par console: sur la Master System avec Sonic, sur la Megadrive avec Sonic lui-même encore une fois, et sur la Game Gear avec... Eh non, perdu, c'est Mickey Mouse (Castle of Illusion).
Des SEGAprix sont à gagner pour les premiers sur chaque console: alors n'hésite pas, entraîne-toi jour et nuit (enfin, tu peux quand même dormir un peu!) pour être le meilleur de ta catégorie!
Mais n'oublie pas, ce concours est réservé à l'élite, je veux parler des membres du Sega Club... Pour ceux qui ne sont pas encore inscrits, la demande d'inscription doit être envoyée à:

SEGA CLUB
Cedex 2797
99279 Paris Concours

Bons scores et à dans deux mois!

DES MANETTES EN LIBERTE

Fini les fils qui traînent partout et qui limitent vos mouvements grâce à ces nouvelles manettes Sega à infra-rouge. Vous branchez le récepteur à infra-rouge sur votre console et vous pouvez ensuite vous placer à n'importe quel endroit de la pièce, avec une ou deux manettes. Le rayon d'action de ces manettes (5 mètres) vous offre une grande liberté et elles fonctionnent sans que vous ayez à vous préoccuper d'être parfaitement dans l'axe du récepteur. Rassurez-vous, il n'y aura pas de jaloux car ces manettes existent en deux versions, l'une pour la Megadrive et l'autre pour la Master System.

infos infos

ALLO, MAITRE SEGA?

Maître Sega, le dompteur de jeux, le sultan des vies infinies, le dieu des astuces, répond à toutes vos questions. Il vous suffit d'appeler le:

40 27 09 09

Si vous appelez de province, composez auparavant le 16 (tonalité) et le 1.
Voici les heures auxquelles vous pouvez l'appeler:

Lundi: 10h30-19h
Mardi: 10h30-19h
Mercredi: 9h-19h
Jeudi: 10h30-19h
Vendredi: 10h30-19h
Samedi: 9h30-18h

N'oubliez pas: Allô Maître Sega,
16 (1) 40 27 09 09

LES PIN'S MEGA FORCE: NE PAS LES AVOIR, C'EST NE PAS EXISTER!

(enfin, c'est exister moins)

Grâce au Pin's Mega Force, vous pourrez arborer fièrement l'emblème de notre console préférée: Sonic lui-même. Il existe deux modèles: carré (qui est en fait rectangulaire) et rond (qui est en fait rond, mais avec un rectangle en dessous. Regardez les photos, on les voit très bien). Vous pouvez les commander: ils coûtent 30 francs l'un, et 50 francs les deux.
Pour cela, il suffit d'envoyer un chèque à l'ordre de Mega Force, ainsi qu'une enveloppe timbrée avec votre nom et votre adresse, le tout à Mega Force, 100 Avgal Leclerc, 93500 Pantin.
N'oubliez pas de spécifier quel(s) modèle(s) (rond ou carré) vous désirez, ainsi que la quantité! (voir page 76)

TOUT POUR LA GAME GEAR

Vous pourrez désormais jouer en voiture (à condition bien sûr de ne pas essayer de conduire en même temps!) sans user vos piles grâce au Car Adaptor qui vous permet de brancher la Game Gear sur l'allume-cigare (190 F environ).
Toujours dans le registre des économies de piles, l'AC Adaptor est un adaptateur qui vous permet de brancher votre Game Gear sur le secteur (175 F environ).
Et si vous êtes en voyage sans prise de courant ou d'allume-cigare à votre portée, c'est le Battery Pack qu'il vous faut. Il s'agit d'un bloc de piles rechargeables sur secteur, qui vous offre une autonomie d'à peu près cinq heures (350 F environ).
Enfin, vous allez pouvoir livrer des parties passionnantes avec vos amis qui possèdent également une Game Gear, grâce au câble Gear to Gear. Ce cable vous permet de connecter deux Game Gear afin d'affronter vos copains (90 F environ).

LE CHAMPION DU MONDE DE FORMULE 1 SUR SEGA

Vous qui êtes des fans de Super Monaco GP sur Megadrive, vous serez ravis d'apprendre que Ayrton Senna vient de signer un contrat avec Sega. Le champion du monde de Formule 1 a en effet accepté de devenir le directeur artistique de Super Monaco GP II. Lors d'une visite au Japon, Ayrton Senna a longuement discuté avec les programmeurs de cette nouvelle simulation sportive, en leur donnant de précieux conseils pour que cette course de F1 soit encore plus réaliste que la précédente. On peut être certain que Super Monaco GP II sera une simulation sportive qui fera très mal!

GAME'S
Le plus grand choix de jeux
PARLY 2
Centre Commercial Tél. 39 55 19 20
VELIZY 2
Centre Commercial Tél. 34 65 18 81
ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43
LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial Tél. 78 62 70 30
CAGNES-SUR-MER
67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

RÉSULTATS DU CONCOURS DE DESSINS

David Lanaspa

Nicolas Roncin

Décidément, Sonic vous inspire. Il devient de plus en plus difficile de sélectionner les gagnants parmi tous vos dessins, car ils sont de mieux en mieux. On a même, pour la première fois dans les gagnants, un collage et une bande dessinée! Après tout, pourquoi se limiter au dessin proprement dit? Et pourquoi ne pas faire une sculture de Sonic, et nous envoyer la photo?

Le grand gagnant du mois, c'est David Lanaspa, qui habite à Eaubonne. Il gagne une cartouche de jeu pour sa Megadrive.

Sept autres ont gagné chacun la collection des quatre pin's Sega :
Marcel Davy (Fréjus),
Nicolas Roncin (La Seynes sur Mer),
Cyril Balit (Bellème),
Jean-Paul Silva (Fumel),
Johnny Marié (Grand-Couronne)
(il avait déjà gagné dans le précédent numéro! Bravo, Johnny!),
Christophe Weyer (Palaiseau),
et Fabrice Hivert (Pornichet).

Marcel Davy

Christophe Weyer

Cyril Balit

Johnny Marié

brice Hivert

Jean-Paul Silva

COCONUT

Les hits, Les nouveautes Disponibles et Moins chers

MONTPELLIER Tel 67 58 58 88
C.C Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier

GRENOBLE Tel 76 50 99 41
8, cours Berriat 38000 Grenoble

PARIS ETOILE Tel (1) 45 00 69 68
41, avenue de la grande armée 75016 Paris / Metro Argentine

PARIS REPUBLIQUE Tel (1) 43 55 63 00
13, bd Voltaire 75011 Paris / Metro Oberkampf

MARSEILLE Tel 91 33 69 83
4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille

LES CONSOLES

La console de tes rêves au meilleur prix ?
Appelle vite le 16.(1).43.38.79.65.

SEGA GAMEGEAR	SEGA MEGA DRIVE	COREGAFX II	SEGA MASTER
	japonaise	+1 jeu + 2 manettes	SYSTEM II
		+Quintupleur	
990 F	1190 F	1290 F	490 F

MEGADRIVE		NEC		GAMEBOY	
Alien Storm	399	1941 SGX	449	Castlevania 2	269
Nhl Hockey	490	F1 Circus 91	390	Double Dragon	195
Outrun	445	Final Match Tennis	340	Dragon's Lair	269
Phantasy Star III	599	Final Soldier	340	Duck Tales	269
Road Rash	490	Hit The Ice	390	Gremlins 2	269
Sonic	389	PC Kid 2	340	Megaman	269
Stormlord	499	Skweek	390	Navy Seals	269
Street of Rage	395	Super Long Nose Goblin	390	Nemesis 2	269
Toe Jam and Earl	449	World Jockey	390	Super Mario Land	195
Wrestle War	445	Quintupleur	190	The Simpsons	269

LES TOUTES DERNIERES NOUVEAUTES DISPONIBLES A DE SUPERS PRIX AU 16.(1).43.38.79.65.

LES MICROS

ATARI ST		AMIGA		IBM PC	
3D Construction Kit	325	3D Construction Kit	395	Aventures Extraordinaires	349
Crosbere pour un cadavre	285	Battle Isle	295	Eye of the Beholder	295
Final Fight	245	Crosbere pour un cadavre	285	F117 A Nighthawk	395
Gods	245	Deuteros	285	Gunship 2000	395
Magic Pockets	249	Eye of the Beholder	285	Lesure Suit Larry 5 VGA	395
Railroad Tycoon	295	Gods	245	MIG 29 Super Fulcrum	379
Secret of Monkey Island VF	285	Magic Pockets	249	Planete Aventure	345
Terminator 2	239	Secret of Monkey Island VF	285	Secret of Monkey Island VF	295
The Simpons	239	Silent Service II	325	The Immortal	249
Vroom	235	Thunderhawk	295	Wing Commander 2 AT VGA	395

AMIGA 500 + , 1 MEGA RAM NOUVEAU WORKBENCH 2990 F

TOUT LE CATALOGUE MICRO DISPONIBLE AU 16.(1).43.38.79.65.
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H À 12 H 30 ET DE 13 H 30 À 19 H.

Nom : ..... (en majuscules)
Adresse : .....
.....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
Tel : .....
Votre machine : .....
NOVEMBRE 91

BON À DÉCOUPER ET À ADRESSER À :
COCONUT VPC
13, BOULEVARD VOLTAIRE
75011 PARIS

TITRES	PRIX
.....	.....
.....	.....
Frais de port	+ 20 F
☐ cheque	
☐ contre remboursement Console (forfait de 100 F)	+ 30 F

MEGASCORE

Voici les meilleurs scores du mois... De quoi? Vous avez fait mieux que ça? Ecrivez-nous, en certifiant sur l'honneur votre meilleur score, et en précisant le nom du jeu, la console sur laquelle vous l'avez réalisé ainsi que votre nom et adresse. Vous aurez le privilège d'être cité car nous publierons, dans le prochain numéro, les meilleurs scores réalisés d'ici là.
Envoyez vos cartes postales à MEGA FORCE, Megascores, 100 av. du Gal Leclerc, 93500 Pantin.

GAME GEAR

COLUMNS	156360	(Bur Laurent, Ohlungen)
G-LOC AIR BATTLE	453200	(Gaviria Louis, Castres)
GG SHINOBI	142800	(Dadure Frédéric, Graye-sur-Mer)
OUT RUN	314500	(Lelandais Vincent, Neuilly-sur-Marne)
SHINOBI	74600	(Massimi Pierre, Entrecasteaux-le-Colet)
SUPER MONACO GP	9'07""22"	(Futier Mathieu, Vitry-sur-Seine)
WONDER BOY	219760	(Bienfait Eric, Haulchin)

MEGADRIVE

ALTERED BEAST	2667000	(Rubsamen Roman, La Moutonne-La Crau)
BATMAN	684500	(Deya Aurélien, Nancy)
BLACK BELT	801300	(Schuffenecker Jocelyn, Creutzevald)
BLOCK OUT	43936	(Malbos Maria Del Rosario, Le Kremlin Bicêtre)
CRACK DOWN	501850	(Roux Stephan, St Saturnin-les-Avignon)
DEVIL RASH	999999900	(Gand Benoît, Le Kremlin Bicêtre)
DJ BOY	4782800	(Massimi Pascal, Entrecasteaux le Collet)
DYNAMITE DUKE	707740	(Dubelley Fabien, Lillebonne)
E-SWAT	180900	(Dubelley Fabien, Liliebonne)
FLICKY	327470	(Malbos Maria Del Rosario, Le Kremlin Bicêtre)
GHOSTBUSTERS	11625000	(Dubelley Fabien, Lillebonne)
GHOULS'N GHOSTS	1557000	(Eecke Laurent, Joinville-le-Pont)
GOLDEN AXE	3906	(Robin Mickaël , Strasbourg)
HANG ON	99999999	(Leberger Christophe, Chantilly)
JB DOUGLAS KICK BOXING	8725180	(Leberger Christophe, Chantilly)
JOE MONTANA FOOTBALL	270-9	(Dubois Daniel, Drancy)
JOHN MADDEN FOOTBALL	55-0	(Dubois Daniel, Drancy)
LAKERS vs CELTICS	331-126	(Picard Sébastien, Ris-Orangis)
LAST BATTLE	1506400	(Fruttaz Willy, Pringy-Annecy)
MERCS	766400	(Dubois Daniel, Drancy)
MICKEY MOUSE		
CASTLE OF ILLUSION	2110600	(Boube Frédéric, Lourdes)
OUT RUN	20264500	(Roessli Christian, Lausanne)
QUACKSHOT	364000	(Potier Christophe, Dourges)
RAMBO 3	980620	(Dubelley Fabien, Lillebonne)
SHADOW DANCER	1908300	(Ducuing Stéphan, Villeneuve-la-Garenne)
SHINOBI	1229500	(Dumaitre Fabien, Brive)
SONIC	1116710	(Marty Patrick, Corbeil Essonne)
SPACE HARRIER 2	22682900	(Dumaitre Fabien, Brive)
STREET OF RAGE	848100	(Ducuing Stéphan, Villeneuve-la-Garenne)
SUPER HANG ON	186317860	(Dubelley Fabien, Lillebonne)
SUPER MONACO GP	4709	(Da Ponte Roméo, Vitry-sur-Seine)
SUPER SHINOBI	1795700	(Panafieu Olivier, Saint Médard-en-Jalles)
SUPER THUNDER BLADE	10255120	(Fruttaz Willy, Pringy-Annecy)
THE REVENGE OF SHINOBI	1952000	(Pytel Steeve, Harfleur)
THUNDER FORCE 2	1788520	(Belleguele Bernard, Denain)
THUNDER FORCE 3	2312400	(Maramdrojz Johnny, Grâce-Hollogne (Belgique))
THUNDERFOX	1345000	(Brunet Fabrice, Mormant)
TRUXTON	1302190	(Libert Olivier, La Jarrie)
WONDER BOY 3	166900	(Dumaitre Fabien, Brive)
WORLD CUP ITALIA 90	25-0	(Pascaud Fabrice, Martigue)

SEGA MASTER SYSTEM

AERIAL ASSAULT	300000	(Michaud Baptiste, Saint Alban-le-Ysse)
AFTER BURNER	12543700	(Stochavick Jérôme, Verquin)
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	696550	(Aujard François, Moutiers-les-Mouxfait)
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	326200	(Eveno Jérôme, Orvault)
ALTERED BEAST	587210	(D'G Willems, Orléans)
ASSAULT CITY	294600	(Leygonie Alexandre, Brive)
ASTRO WARRIOR	283000	(Tissier Jérôme, Contreville)
AZTEC ADVENTURE	240300	(Pecceu Anthony, Graulhet)
BATTLE OUT RUN	169000$	(Guimard Julien, Joué-les-Tours)
BLACK BELT	1835500	(Hydoo Maël, Vienne)
BOMBER RAID	1450000	(Dorval Sébastien, Quimper)
CALIFORNIA GAMES	197670	(Machabert Florian, Echirolles)
CASINO GAMES	1090782	(Machabert Florian, Echirolles)
CHOPLIFTER	1759600	(Tarif Jean-Claude, Marans)
CLOUD MASTER	725700	(Devoille Jérémie, Frépillon)
COLUMNS	427810	(Trigo Lionel, Echirolles)
CYBER SHINOBI	2990690	(Louet Gabriel, ?)
DOUBLE DRAGON	362320	(Pecoraro marco, Morlon (Suisse))
DOUBLE HAWK	104110	(Guérin Arnaut, Genech)
ENDURO RACER	6'49""36"	(Aujard François, Moutiers-les-Mouxfait)
FANTASY ZONE	197700	(Colnat Loïc, Sainte Marguerite)
FANTASY ZONE 2	291900	(Machabert Florian, Echirolles)
GAIN GROUND	80820	(Khau David, Paris)
GALAXY FORCE	499400	(Devoille Jérémie, Frépillon)
GHOST HOUSE	1266750	(Colnat Loïc, Sainte Marguerite)
GHOSTBUSTERS	2019800$	(Guyot Damien, Le kremin Bicêtre)
GHOULS'N GHOSTS	164400	(Tissier Jérôme, Contreville)
GOLDEN AXE	2260	(Pires Paul, Cergy Vauréal)
GREAT GOLF	69	(Adolphe Patrice, Fleury-les-Aubrais)
HANG ON	32519310	(Eveno Jérôme, Orvault)
KUNG FU KID	723070	(Eveno Jérôme, Orvault)
MARKSMAN SHOOTING	999500	(Vernet Régis, Méréville)
MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION	802420	(D'G Willems, Orléans)
MOONWALKER	999990	(Dubus David, Vic-sur-Aisne)
OUT RUN	72554200	(Leprince Serge, Calais)
PACMANIA	228340	(Tarif Jean-Claude, Marans)
PAPERBOY	80900	(Khau David, Paris)
POWER STRIKE	4577560	(Jousset Cyril, Meschers)
PRO WRESTLING	602300	(Adolphe Patrice, Fleury-les-Aubrais)
PSYCHIC WORLD	908400	(Tissier Jérôme, Contreville)
R-TYPE	1035700	(Libert Olivier, La Jarrie)
RAMPAGE	672595	(Perales Mark, Saint Martin d'Uriage)
RASTAN	1421300	(Pecceu Anthony, Graulhet)
RC GRAND PRIX	1288$	(Rouffe Laurent, Paris)
SAFARI HUNT	1938400	(Adolphe Patrice, Fleury-les-Aubrais)
SCRAMBLE SPIRITS	7345600	(Acker Frédéric, Reinhardsmunster)
SECRET COMMAND	180300	(Colnat Loïc, Sainte Marguerite)
SHINOBI	910000	(Guimard Julien, Joué-les-Tours)
SONIC	628000	(Bartolomucci Frédéric, Metz)
SPACE HARRIER	21778660	(Guérin Arnaut, Genech)
SPIDERMAN	456800	(Machabert Florian, Echirolles)
SUPER MANACO GP	80	(Vittot Philippe, Orange)
TEDDY BOY	1242700	(Julien, Albertville)
TRANSBOT	160060	(Geynet Damien, Sanary-sur-Mer)
TRAP SHOOTING	330500	(Groot Sébastien, Strasbourg)
VIGILANTE	114300	(Barbieri Eric, Villemandeur)
WONDER BOY I	494540	(Machabert Florian, Echirolles)
WONDER BOY 2	798430	(Tissier Jérôme, Contreville)
WONDER BOY IN MONSTER LAND	1011420	(Gallardo Gilles, Fos-sur-Mer)
WORLD CUP ITALIA 90	5-0	(Hydoo Maël, Vienne)
ZAXXON 3-D	55900	(Futies Mathieu, Vitry-sur-Seine)
ZILLION 2	544000	(Tison Guillaume, Colmar)

Le n° 1 des jeux vidéo

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
NOUVEAU à NICE

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile . M° George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*

* Sauf consoles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention ! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

M GII	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	(Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑	Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ PC Comp. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Lynx II ❑ Game Boy ❑ Megadrive ❑ Gamegear ❑ Séga

NIMO . Tél. 93 80 33 38

NOUVEAU

La CONSOLE MEGADRIVE

(française) avec 1 manette de jeux

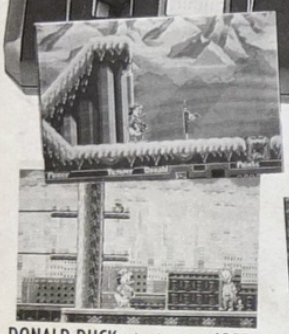
949F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

MICROMANIA

LES HITS MEGADRIVE


DONALD DUCK (Plateforme) 425F

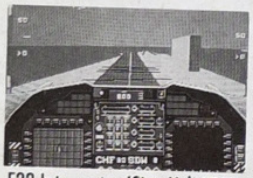
GOLDEN AXE 2 (Arcade) 449F

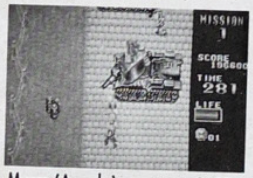
Sonic Hedgehog (Platef.) 395F

Street of Rage (Arcade) 395F

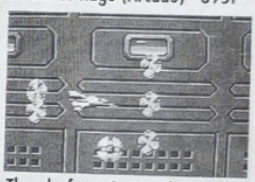
Lakers VS Celtics (Basket) 449F

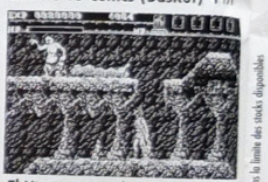
EA Hockey (Sim.) 475F


F22 Interceptor (Sim. Vol) 475F

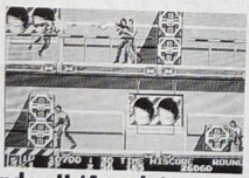

Mercs (Arcade) 475F

Road Rash (Moto) 475F


Thunderforce 3 (Arcade) 449F


El Viento (Arcade) 549F

Rolling Thunder II (Arcade)



Pitfighter (Arcade) 475F

Super Monaco GP (F1) 395F

Mickey Mouse (Platef.) 425F

Out Run (Course Auto) 475F

LES HITS MEGADRIVE SUITE

Joe Montana 2 (Foot Amér.)	499F	Alien Storm (Arcade)	395F
J Buster Boxing (Sim.)	449F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Immortal (Action)	475F	Spiderman (Arcade)	425F
Toe Jam and Earl (Arcade)	449F	Centurion (Stratégie)	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	688 Attack Submarine	475F
Mario Lemieux Hockey	475F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Phantasy Star 3 (Aventure)	599F	Street Smart (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	599F	Populous (Strategie)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F	J. Madden Football (Foot Amér.)	449F

Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU ! Le stick adaptable livré GRATUITEMENT

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 3

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

Abbrams Battle Tank (Action)	449F	Hard Drivin (Course Auto)	449F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Volleyball (Sim.)	395F
After burner 2 (Arcade)	395F	Marvel Land (Arcade)	499F	Pacmania (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	315F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F	Valis 3 (Arcade)	499F
Batman (Plateforme)	449F	Midnight Résistance (Arcade)	449F	Shinning and Darkness	599F	Wings of War/Gynoug (Arc.)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	449F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Starflight (Espace)	599F	Wonderboy 3 (Plateforme)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Strider (Arcade)	475F		
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F	Musha (Arcade)	449F	Super Thunderblade (Arcade)	395F		

Prix valables sauf erreur d'impression. Dans la limite des stocks disponibles

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F

Titres disponibles

Galaga 91 (Arcade)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gorby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Waggen Land	245F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Réflexion)	245F

A paraître

Golden Axe (Arcade)
Rainbow Island (Plateforme)
Crackdown (Arcade)
Dynamite Duke (Arcade)

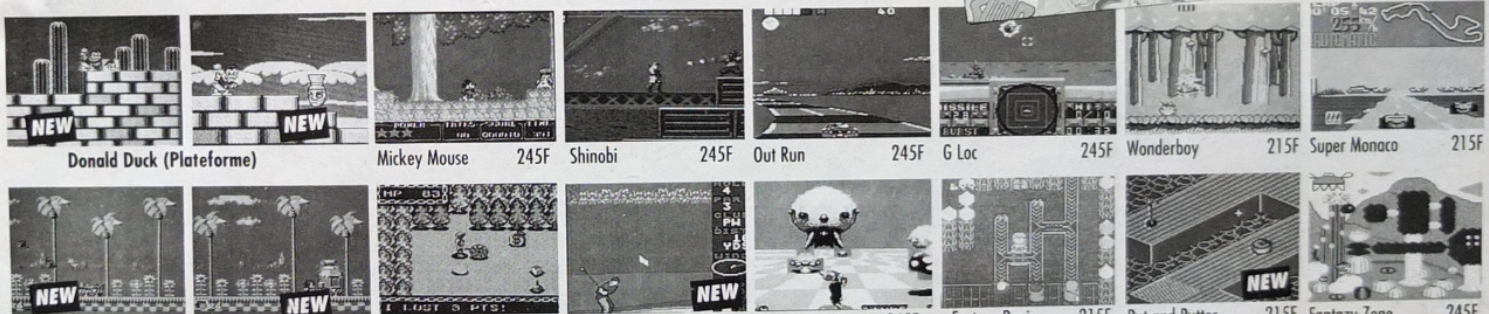
GENIAL

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR

195F

TOP GAMEGEAR



Donald Duck (Plateforme)		Mickey Mouse	245F	Shinobi	245F	Out Run	245F	G Loc	245F	Wonderboy	215F	Super Monaco	215F
Sonic Hedgehog (Plateforme)		Dragon Crystal	245F	Leaderboard	245F	Space Harrier	245F	Factory Panic	215F	Put and Putter	215F	Fantazy Zone	245F
Ninja Gaiden (Arcade)		Rastan Saga	325F	Joe Montana		Woody Pop	215F	Slider	295F	Solitaire Poker	245F	Psychic World	215F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La Console SEGA MASTER SYSTEM II

+ Alex Kid
+ 1 Manette de Jeux

490F

NOUVEAUTES

Dragon Crystal	345F
Running Bottle	345F
G Loc	345F
Line of Fire	345F
Sega Chess	395F
Bonanza Bros	345F
Shadow Dancer	345F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 20 SEGA

Sonic Hedgehog	345F
Mickey Mouse Castle.	345F
Moonwalker	345F
~~Mercs~~	425F
Populous	295F
World Cup Italia 90	285F
Speedball	215F
Spiderman	345F
Wonderboy 3	345F
California Games	295F
Psycho Fox	325F
~~Xenon 2~~	295F
~~Back to Future 2~~	295F
Heavy Weight Champ.	345F
Golden Axe Warrior	345F
Pacmania	305F
Double Dragon	345F
~~Bubble Bobble~~	295F
Gauntlet	345F
Super Monaco GP	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS

(avec pistolet) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	~~109F~~
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

Ace of Aces	345F	Dick Tracy	345F	Out Run 3D	315F
After Burner	325F	Double Hawk	285F	Paperboy	325F
Alex Kidd in S.W.	~~345F~~	Dynamite Duke	345F	Phantazy Star	395F
ALex Kid Lost Star	~~295F~~	E Swat	~~295F~~	Psychic World	295F
Alex Kid H.T.V.	~~285F~~	Fantazy Zone 2	295F	Rampage	~~295F~~
Altered Beast	~~345F~~	Forgotten Worlds	345F	Rastan Saga	~~295F~~
American Pro Foot.	295F	Ghostbusters	345F	R Type	~~325F~~
Basketball Night.	295F	Ghouls'n Ghost	~~345F~~	Strider	~~315F~~
Battle Out Run	345F	Golden Axe	345F	Summer Games	~~315F~~
Black Belt	285F	Golfa Mania	345F	Tennis Ace	~~325F~~
Casino Games	~~295F~~	Golvellius	325F	Thunderblade	295F
Chase HQ	325F	Great Basketball	285F	Time Soldiers	295F
Cloud Master	~~295F~~	Impos. Mission 2	325F	Vigilante	325F
Cyber Shinobi	345F	Indiana Jones	345F	Wonderboy	285F
Cyborg Hunter	285F	Joe Montana Foot.	345F	Wonderboy M.L.	295F
Danan	285F	Lord of the Sword	325F	World Soccer	285F

Dernières Sorties

Voici la liste exhaustive de tous les jeux Sega sortis depuis le dernier numéro de Mega Force. Notez que les jeux "Back to the past", "F45 interceptor II strikes again", "Line of Water", "Shadow of the gentle" et "In Run" ne sont pas dans la liste, car ce ne sont pas des jeux Sega et qu'en plus ils ne sont pas sortis.

MASTER SYSTEM

	Catégorie	Difficulté	Nb. joueurs
ALIEN STORM		●●	1
BACK TO THE FUTURE II		●●	1
BONANZA BROS		●	1
BUBBLE BOBBLE		●●	2
DRAGON CRYSTAL		●●●	1
HEROES OF THE LANCE		●●●	1
LASER GHOST		●●	1
LEADER BOARD		●	4
LINE OF FIRE		●●	1
MERCS		●●	1
RUNNING BATTLE		●	1
SEGA CHESS		●●	2
SHADOW DANCER		●●●	1

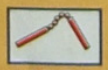
GAME GEAR

HALLEY WARS		●	1
JOE MONTANA FOOTBALL		●●●	2
NINJA GAIDEN		●●●	2
SPACE HARRIER		●●	1
SONIC		●	1
OUT RUN		●●	1
WOODY POP		●	1

MEGADRIVE

BONANZA BROS		●●	2
DECAP ATTACK		●●	1
F 22		●●	1
FATAL REWIND		●●●	1
GOLDEN AXE II		●	2
JEWEL MASTER		●●●	1
JOHN MADDEN' 92		●●●	2
KLAX		●●●	2
MERCS		●●	1
QUACKSHOT		●	1
ROBOCOD		●●	1
SHADOW OF THE BEAST		●●●	1
SHINING IN THE DARKNESS		●●●	1
THE IMMORTAL		●●●	1
TOE JAM & EARL		●	2
WRESTLE WAR		●●	2

SYMBOLES


ARTS MARTIAUX

JEUX DE ROLES

AVENTURE

ACTION

RÉFLEXION

SIMULATION

HÉROS SEGA

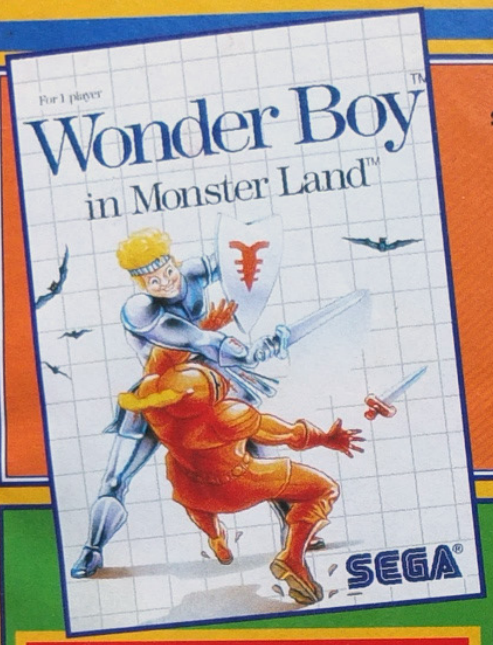
COMBATS

SPORTS

STRATÉGIE

WONDERBOY

Master System II



Il est de retour, l'enfant fétiche de Sega. Dans ce second épisode, Wonder boy devra explorer le pays merveilleux des monstres et affronter l'ignoble grand dragon Meka. Joignez-vous à lui pour détruire les cohortes du Mal. Mais cette fois-ci, pas de skate-board, ni de fruits à collecter, ce sont de vraies armes qui vous permettront de triompher de vos ennemis. Il va falloir que vous l'aidiez, au cours des douze niveaux que comporte cette aventure, à traquer la bête dans son antre. Pourfendez-la, et découvrez la superbe fin de ce jeu. Mais ne vous faites aucune illusion, l'aventure sera rude et longue, ponctuée de combats épiques et de bruits d'épées qui se croisent dans des joutes sanglantes.

MEGA ASTUCE:

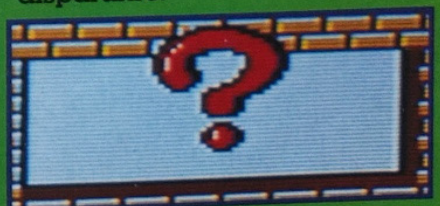
En ressortant de la maison de la voyante, faites Pause 37 fois et vous obtiendrez 45 pièces d'or. Recommencez l'opération autant de fois que vous le désirez. Vous pourrez alors commencer la partie en disposant d'une importante somme d'argent, ce qui vous permettra d'acheter les meilleurs équipements sans attendre d'avoir fait fortune.

LES DIFFÉRENTES ARMES

Les bombes sont utiles pour les ennemis au sol. Après les avoir lancées, elles explosent quand elles rencontrent l'ennemi. Quand elles ne rencontrent rien, elles explosent au bout de quelques secondes.

Les mini-tornades sont également efficaces pour se débarrasser des ennemis au sol. Elles vont de droite à gauche en tourbillonnant au raz du sol et frappent deux fois les ennemis avant de disparaître.

Les boules de feu sont efficaces contre tous les ennemis, au sol comme dans les air. Quand vous les lancez, elles suivent automatiquement la trajectoire de votre ennemi.



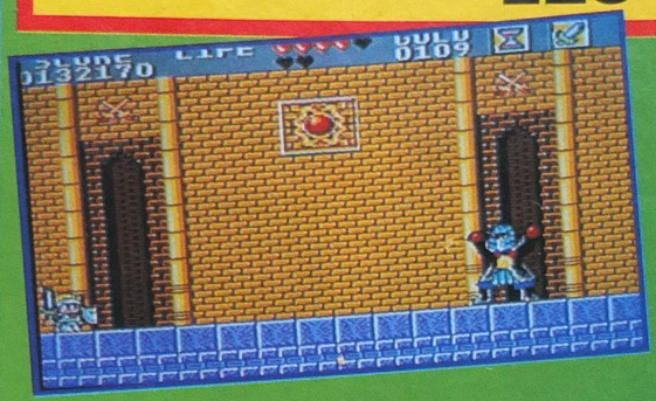
Ce point d'interrogation correspond aux éclairs. Ces derniers sont efficaces contre tous les ennemis, à terre ou en l'air. Les éclairs touchent automatiquement les ennemis, c'est l'arme la plus puissante du jeu.

LES BOISSONS

Cette boisson vous redonnera un cœur entier d'énergie.

Celle-ci vous redonnera un demi point d'énergie.

LE NIVEAU DE RÉSISTANCE DE VOS ENNEMIS : LES BOSS



Chaque boss porte une boule de couleur qui indique son niveau d'énergie. Quand elle est jaune, le monstre est en pleine forme; quand vous le touchez, elle se colore en vert, en orange et finalement en rouge. Lorsque cette boule est rouge, cela signifie qu'il suffit d'un dernier coup d'épée pour détruire l'horrible monstre.

NIVEAU 1

Dans cet arbre, il y a une pièce, sautez et prenez-la.

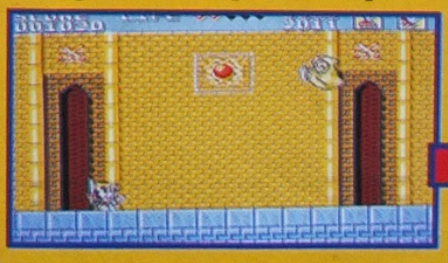
Rentrez dans la maison de la voyante...

Elle vous expliquera votre mission et vous donnera votre première épée, ainsi qu'une potion revitalisante. Epatant.

En sortant de chez la voyante, faites la méga-astuce du dossier pour avoir une somme d'argent conséquente. Super.

Sautez à l'angle gauche de la taverne, et vous récolterez un sac rempli d'or. Chouette.

Juste avant d'arriver à la maison du boss de fin, il y a un sablier qui vous redonnera du temps. Bath.



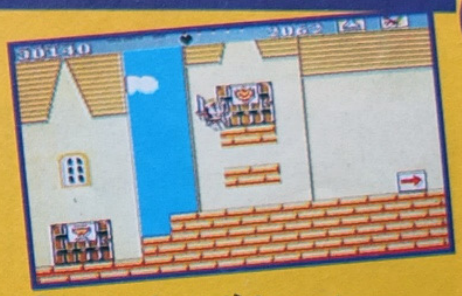
Tuez la faucheuse en deux coups et ramassez les pièces avant de prendre la clé. Il n'y a pas de petits bénéfices, ces pièces vous seront utiles par la suite. Géant.

Il y a un cœur caché dans l'arbre, prenez-le, il vous donnera un point d'énergie, puis franchissez la porte qui mène au niveau suivant.

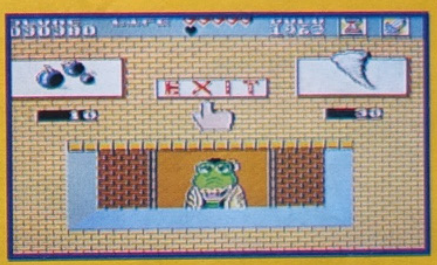
WONDERBOY II

NIVEAU 2

Sautez et vous récolterez alors une pièce dorée.

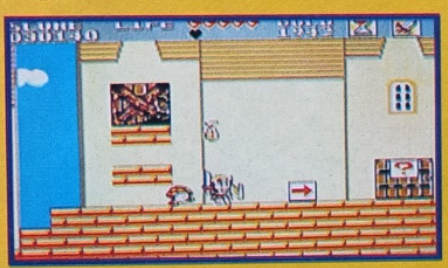


Grimpez jusqu'à la porte au sigle en forme de bouclier, puis entrez dans la boutique.



Allez frapper à la porte, il faut être poli, et achetez au marchand quelques tornades, cela pourra toujours vous être utile contre quelques cruels personnages à l'aspect patibulaire mais presque.

Achetez le bouclier le plus cher, c'est celui du chevalier. Bien sûr, cela ne sera possible que si vous avez fait la mega-astuce pour avoir un maximum de pièces.



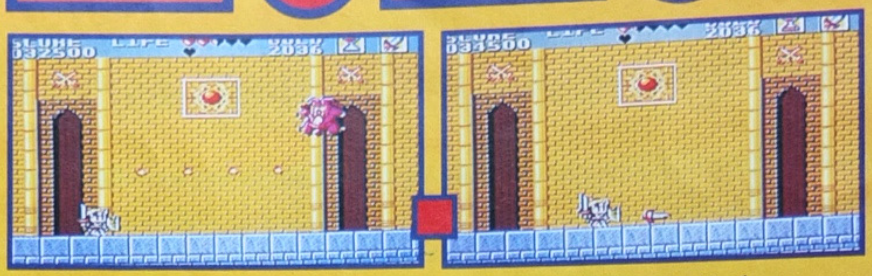
En redescendant, sautez et vous récolterez un sac rempli d'or. Joie.

Sur cette plate-forme, il y a un joli sablier qui vous tend les bras, pourquoi ne pas s'en saisir.

Quand vous arrivez dans la grotte, foncez vers la droite, vous arrivez sur une plate-forme où un message vous indique qu'il y a quelque chose derrière le mur. Frappez-le avec force et vous découvrez...

... une porte. Ouvrez-la, c'est plus facile pour entrer. A l'intérieur, il y a une voyante archi-myope (hin hin!) qui vous prend pour un petit facteur et qui vous remet une lettre à remettre à son amie Catherine, celle qui habite dans la ville côtière. Cela est très important par la suite!

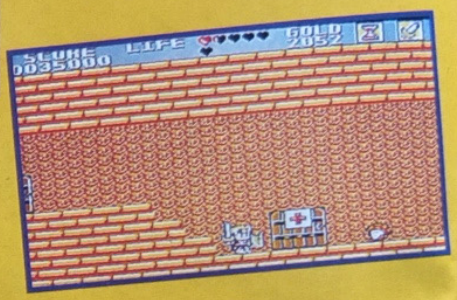
Plus loin vers la droite, vous rencontrerez la maison du boss, pourquoi ne pas lui rendre une visite chaleureuse... L'épée au poing, of course!



Quelques coups bien placés et il vous remettra une épée superbe. Génial.

En sortant de son humble demeure, allez gaiement faire une petite grimpette sur le toit, où vous pourrez collecter de nombreuses petites pièces, elles iront s'ajouter à vos économies. Easy cool easy.

Sautez de plate-forme en plate-forme et vous découvrirez une boutique de chaussures. Aucune hésitation, investissez dans les bottes à 80 pièces d'or, qui vous permettront de sauter plus haut. Grandiose.



A droite de la dite porte, vous avez une infirmerie. Si votre niveau d'énergie est bas, n'hésitez pas à vous refaire une santé. Love love.

Sur le premier nuage à gauche, vous trouverez de nombreuses pièces puis...

... sur la plate-forme de droite, un petit sablier vous attend patiemment (forcément, il a le temps, hin hin!), prenez-le .

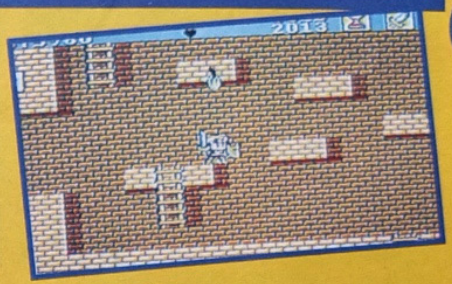
Secouez cet arbre, et par ici la monnaie. Splendide.

Derrière la porte, un vilain pas beau vous attend, émincez-le en fines lamelles, puis prenez-lui ses sous et sa clé.

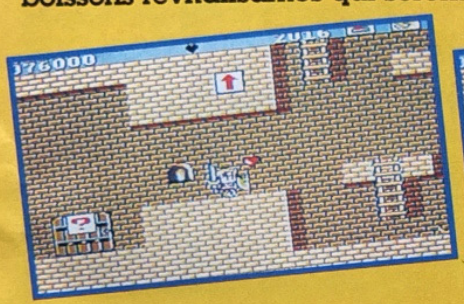
WONDERBOY II

NIVEAU 3

Montez puis entrez dans la boutique pour acheter quelques boissons revitalisantes qui seront les bienvenues.



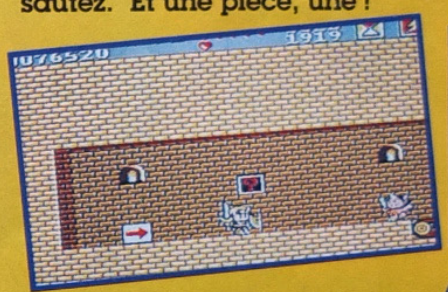
Allez à droite et vous trouverez une échelle, grimpez-y, vous vous retrouverez au pied de plusieurs plates-formes, montez sur la première, sautez. Et une pièce, une !



Allez à gauche, sautez entre la bougie et le bord du mur: comme par miracle, un cœur apparaît! Ensuite, ouvrez la porte au point d'interrogation.

Descendez combattre l'immonde chevalier rouge et prenez sa tirelire. Ca lui apprendra.

Dans cette boutique, achetez le point d'interrogation à cinquante pièces qui correspond au fameux thunder flash (éclair), l'arme la plus puissante. Ressortez du magasin pour aller sur les plates-formes de droite, prenez la dernière échelle sur la gauche.



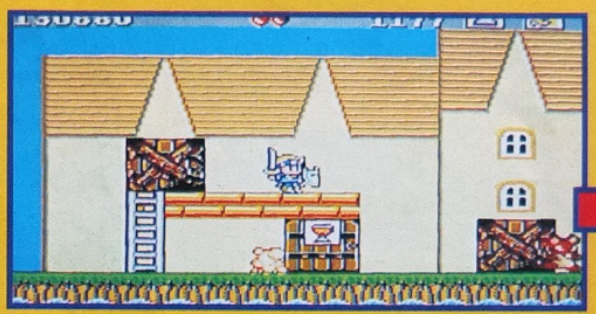
Allez à droite, vous voyez le petit point d'interrogation? Eh oui, c'est une porte et derrière cette porte se trouve une armurerie. Moyennant finances, vous pouvez vous procurer une armure. Ressortez et allez à gauche.

NIVEAU 4

Comme la flèche l'indique, allez à gauche,et sur différentes plates-formes, récupérez plusieurs sacs de monnaie,qui sont bien utiles, vous en conviendrez, pour acheter divers équipements et potions.

Dans cette partie de la ville de Boraboro, vous avez le choix entre la pharmacie et divers autres magasins. Le plus important de tous, c'est le magasin dans lequel vous pourrez vous procurer un bouclier.

Frappez contre le mur, et vous découvrirez la délicieuse Catherine. Remettez-lui la lettre que vous a donnée la voyante, en échange elle vous offrira une flûte.



Dirigez-vous vers la gauche, laissez-vous tomber entre les deux plates-formes, puis une fois dans l'eau, dirigez Wonderboy vers la gauche, il y a un magasin où vous pourrez acheter une potion revitalisante (c'est une potion qui équivaut à un continue). Vous en aurez sans doute besoin par la suite.

Ressortez du magasin, allez à droite pour tuer les poulpes. Une fois de retour à la surface, repartez vers la gauche jusqu'à la maison du boss.

Tuer le poulpe géant, puis ramassez ses sous et bien sûr, sa clé. Bien fait.

WONDERBOY II

NIVEAU 5

Précipitez-vous vers la gauche, enfin pas trop vite,il y a quand même une pièce à prendre dans le premier arbre. Allez vers la gauche et lorsque vous passerez devant plusieurs arbres, sautez au hasard, il s'y trouve quelques sacs d'or.

Une fois arrivé devant le puits, laissez-vous tomber dedans ...

... puis repartez d'un pas léger vers la droite.

Une fois que vous aurez vaincu ce singe géant, vous obtiendrez une magnifique épée pour détruire tous les très très méchants du jeu.

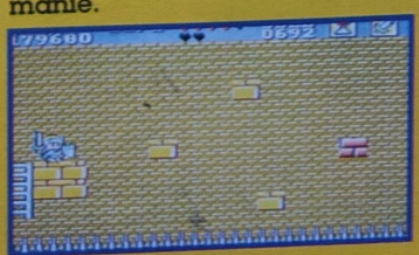
Vous allez rencontrer des choses rampantes qui sont en fait les ignobles madmans. Vous pouvez bien sûr les tuer, mais vous perdrez beaucoup de points de vie, car vous ne pouvez les avoir à l'épée uniquement quand ils vous tirent dessus. Bien sûr, si vous avez une des quatre armes spéciales (bombes, tornades, boules de feu ou éclairs), vous les tuerez sans problème. Derrière le troisième madman, il y a une porte qui mène à un boss.

Allez à droite, sautez sur le toit, prenez les sous, puis rentrez dans le magasin. Achetez la super armure de légende. Allez vers la droite et prenez la porte qui vous propulsera dans le désert de Ham.

Une fois dans le désert de Ham, rentrez dans le magasin, et achetez deux fois la boisson la plus chère. Le barman vous donnera une lettre pour sa fiancée. Décidément, c'est une manie.

A ce passage, devant Wonder il y a un trou. Ne cherchez pas, vous ne pouvez pas le voir, laissez-vous tomber dedans.

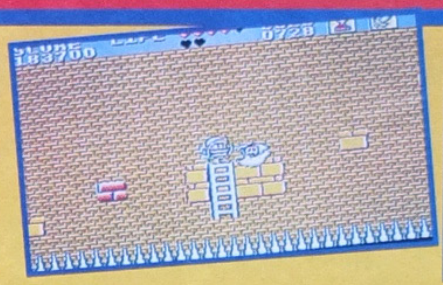
Une fois au fond, prenez la clé et tuez les chauves-souris. elles feront apparaître des petits blocs qui vous permettront de ressortir.



Arrivez au bout de l'écran, entrez dans la pyramide, et en avant pour le monde six.

NIVEAU 6

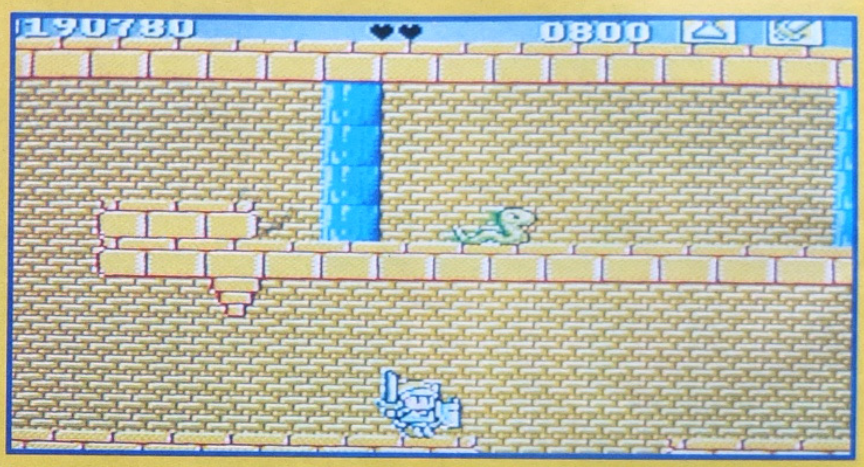
Dans la pyramide, sautez de bloc en bloctout en prenant garde aux blocs rouges car ils s'enfonceront sous votre poids.



A certains passages, vous rencontrerez des faucheuses. Une fois mortes, vous obtiendrez un sac de pièces. Giga.

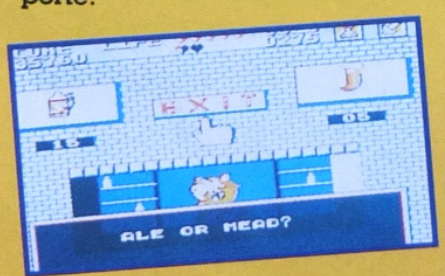
Sautez au dessus du trou, et restez à cet endroit. Vous collecterez ainsi trois sacs de pièces, puis laissez-vous tomber dans le trou.

Allez à droite, et, à cet endroit, frappez. Vous pourrez acheter divers articles: bottes, gants, casque.



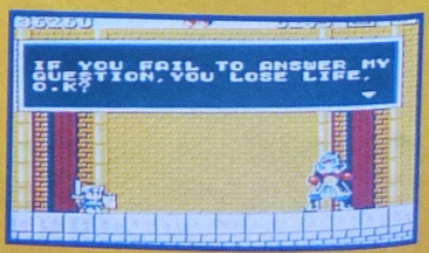
Après ces quelques emplettes, dirigez-vous vers la droite, vous verrez un trou dans lequel vous vous laisserez tomber. Eh oui, encore.

Allez à gauche, sautez au-dessus du trou et frappez à la porte.



Vous voilà face à la célèbre Betty, la fiancée du barman. Remettez-lui la lettre. Après lui avoir acheté deux verres d'ale (la boisson la plus chère), elle vous donnera la solution à la question du sphinx.

Après cet interlude rafraîchissant, repartez vers la droite. Tuez les deux souris bleues, puis grimpez sur les blocs, et entrez pour rendre une petite visite au sphinx.



Grâce aux précieusses indications de Betty, répondez à la question du sphinx, et il s'auto-détruira dans une superbe explosion. La destruction du sphinx ne vous rapportera que quelques pièces mais vous passerez au niveau sept. Ouf.

NIVEAU 7

Au début de ce niveau, vous allez passer devant plusieurs maisons. Ne rentrez pas dans les premières, mais uniquement dans les deux dernières. Devant l'avant-dernière, vous allez rencontrer une faucheuse et ses esprits. Une fois morte, elle vous laissera une épée: l'épée d'Excalibur.

Eentrez dans la maison du boss, tuez le chevalier bleu, il vous laissera une clé pour le niveau suivant ainsi que des sacs remplis d'or.

A droite dans la dernière maison, un éléphant sympathique vous donnera le chemin à suivre. En sortant du magasin, allez à gauche: plus loin, vous trouverez un petit bloc, montez dessus puis sautez sur le petit nuage qui vous propulsera au ciel.

Sautez de nuages en nuages et vous pourrez récupérer quelques sacs remplis d'or, puis laissez-vous tomber, et vous vous retrouverez dans l'île de Pororo.

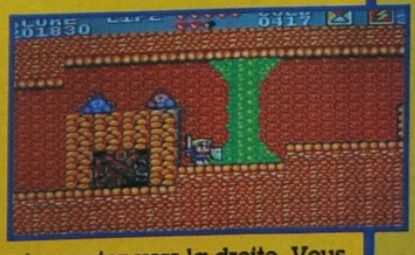
Ressortez et dirigez-vous vers la droite jusqu'à une petite île sur laquelle se trouve une grande échelle. Grimpez et une fois en haut, vous jouerez de la flûte. Redescendez et allez vers la droite. Entrez dans le château et allez à droite, vous trouverez une porte et un bloc. Montez sur ce bloc et frappez à la porte. A l'intérieur, vous trouverez une chèvre qui vous donnera "le charme de l'étoile". Ressortez du château et repartez vers la gauche, jusqu'à la maison du boss. Entrez et le boss vous donnera un gros cœur et des sacs d'or. Ressortez de sa maison et frappez à la porte de gauche pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 8

Une fois dans le désert, vous verrez deux maisons abandonnées. Ne rentrez pas dans la première, mais dans la seconde en haut à droite. Frappez et vous affronterez un magicien qui, une fois mort, laissera neuf éclairs. Ils vous serviront à tuer Médusa.

Vous commencez ce niveau dans un souterrain. Dirigez-vous vers la droite en évitant le trou. Continuez vers la droite et vous vous retrouverez dans un désert.

Frappez sur cette plate-forme et vous irez affronter la Méduse. Une victoire vous rapportera de l'argent et une clé.



En ressortant de la maison du magicien, entrez dans la grotte.

Ressortez et repartez vers la droite. Vous découvrirez la boutique dans laquelle vous pourrez acheter des gants, des trucs et des machins. En sortant du magasin, grimpez sur le toit et vous récolterez un sac d'or. Ensuite, direction la porte qui mène au niveau 9.

NIVEAU 9

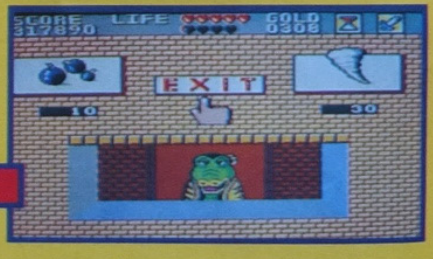
Vous commencez ce niveau en sautant de bloc en bloc. Vous trouverez une armurerie et une auberge. Dans la première, vous pouvez toujours acheter l'armure de légende. Ressortez des divers magasins et continuez vers la droite.

Un peu plus à droite, vous verrez un trou, laissez-vous tomber.

Au bout de la cinquième chute, vous découvrirez une petite plate-forme au milieu de l'écran. Sautez dessus et frappez le mur. A l'intérieur se trouve un boss, tuez-le et vous obtiendrez l'épée de légende. Ressortez et laissez-vous tomber à nouveau. Une fois en bas, partez vers la droite.

Vous voilà dans le monde des Glaces, allez vers la droite puis, quelques écrans plus loin, vous trouverez la maison du Mega Gobelin. Tuez-le et prenez les pièces et la clé. Ressortez de sa demeure, puis au fond à droite, frappez à la porte pour accéder au niveau dix.

NIVEAU 10



Ce niveau est un niveau d'adresse, sautez de bloc en bloc en prenant garde à ne pas tomber dans la lave en fusion.

Sur de nombreuses plates-formes, vous découvrirez des magasins cachés dans lesquels vous pourrez acheter divers armes et équipements.

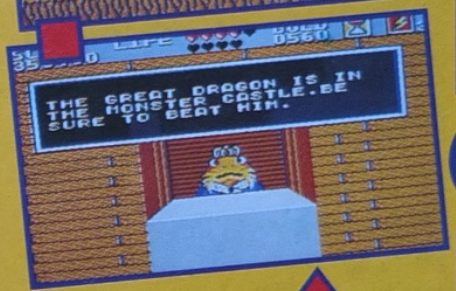
Continuez votre petit bonhomme de chemin, et plusieurs écrans plus loin, vous pourrez aller faire un petit bonjour au boss de fin, un gorille au poil hirsute et bleuté.

WONDERBOY II

NIVEAU 11

Vous démarrez ce niveau dans une grotte, dirigez-vous vers la droite et tombez dans le trou. Au fond, allez à droite.

A cet endroit, vous allez sauter d'île en île. Sautez devant les palmiers pour obtenir des pièces en or. De l'or, de l'or, encore plus d'or !



Arrivé à la fin de la troisième île, quand vous voyez un petit bloc, laissez-vous tomber dans l'eau et mettez votre paddle vers la gauche de façon à atterrir directement à côté du magasin. Entrez et achetez des éclairs, ressortez, puis entrez à nouveau. Le poisson chat vous donnera l'emblème des héros en échange du charme de l'étoile. Sortez, allez à droite, évitez les pieuvres cracheuses de balles et au fond vous ressortirez directement dans les coursives du château.

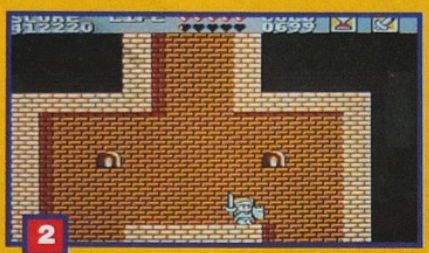
Sortez de l'eau, vous voilà sous les remparts du dernier château, dans lequel se trouve le dragon Meka. Tout au long des remparts, vous trouverez des portes visibles et invisibles. Frappez au hasard le long du mur pour dénicher ces portes, car à l'intérieur vous pourrez acheter divers équipements et boissons. Derrière la deuxième porte visible se trouve le boss.

Le boss de ce niveau est un chevalier blanc qui ne devrait pas vous poser de gros problèmes. Comme vous disposez du bouclier, de l'épée,et des bottes de légende, vous l'éliminerez sans mal. Une fois mort, vous obtiendrez les traditionnels sacs d'or et la non moins traditionnelle clé.

Ressortez, la dernière porte avant celle du niveau suivant est celle de la sorcière. En échange de l'emblème des héros, elle vous laissera le choix entre la cloche (bell) ou le rubis. La cloche sert à ne pas se perdre dans le labyrinthe, car elle sonnera à chaque intersection pour vous indiquer le chemin à prendre. Mais il vaut mieux prendre le rubis qui vous permettra de tuer plus rapidement le dragon Méka. En ressortant de sa boutique, frappez à la dernière porte de droite pour passer au dernier niveau. Eh oui, c'est le niveau de vérité: après avoir triomphé dulabyrinthe,vous affrontez le dragon Méka.

NIVEAU 12

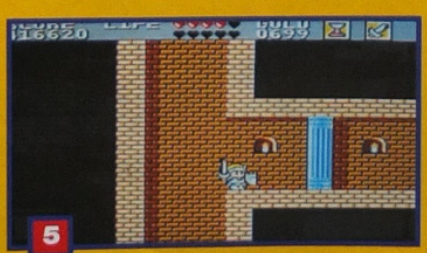
A la première intersection, à l'endroit où se trouve un bloc qui monte et qui descend, prenez le chemin du bas, puis laissez-vous tomber dans le trou qui s'y trouve.



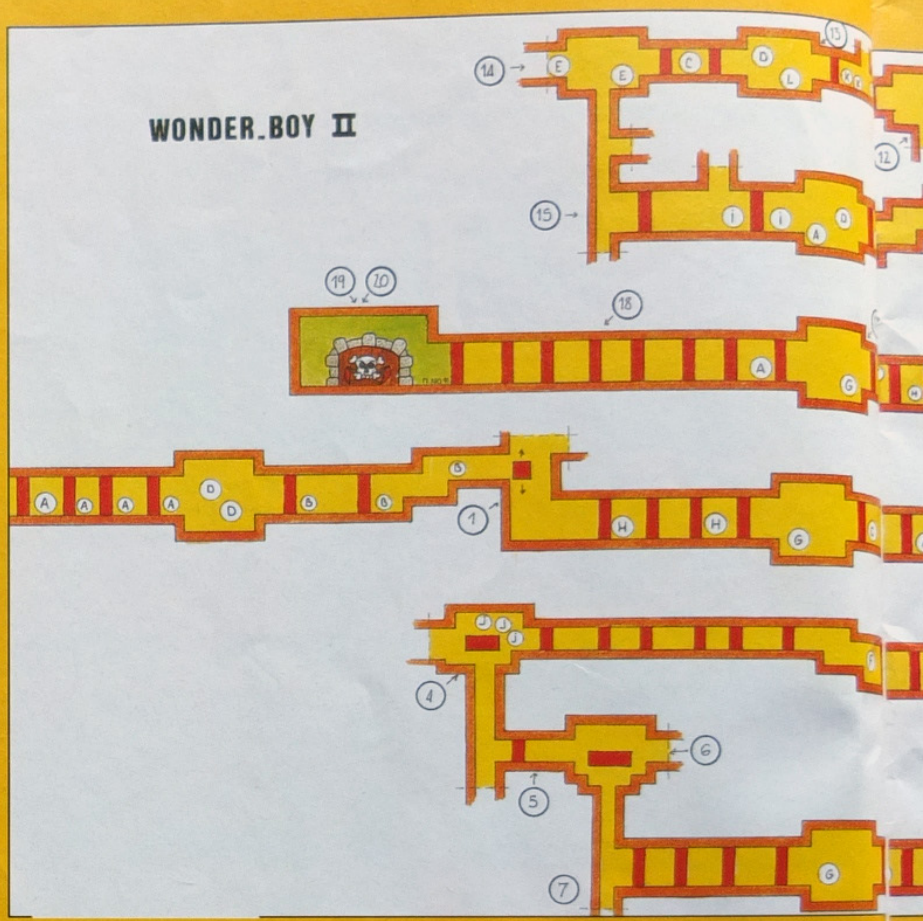
Après votre courte chute, laissez-vous à nouveau tomber dans le trou, celui de droite.

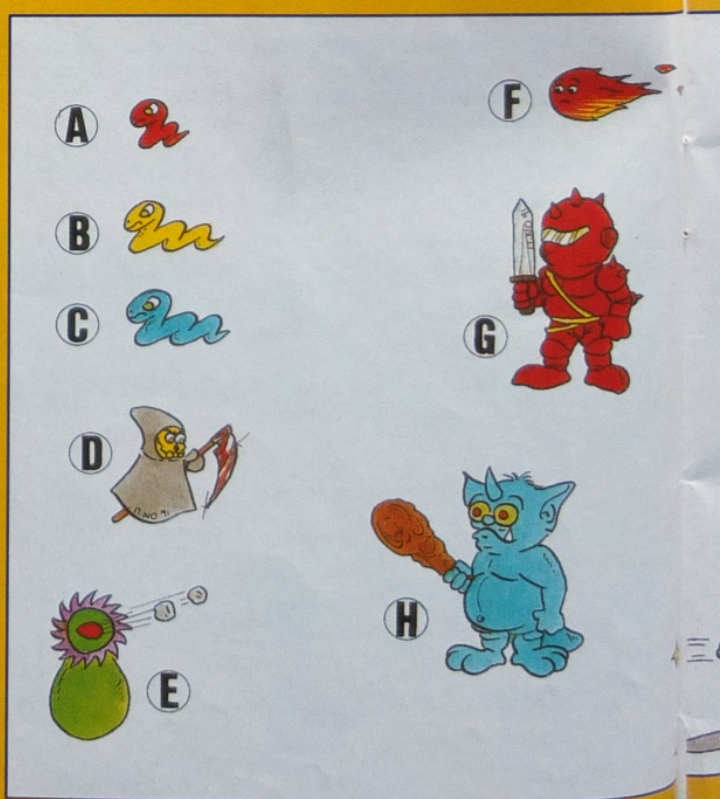
Au fond du trou, dirigez-vous vers la gauche.

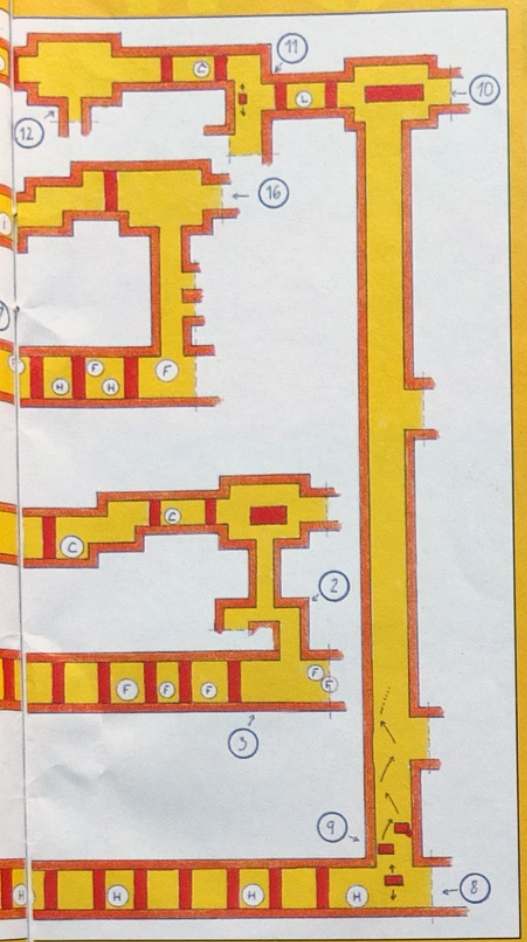
A gauche, vous trouverez un trou, laissez-vous glisser.

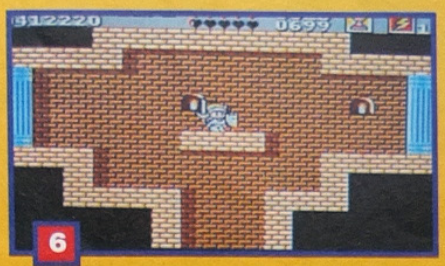


Prenez la première sortie à droite lors de votre chute, puis continuez à droite.



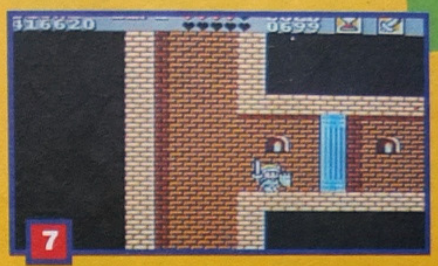






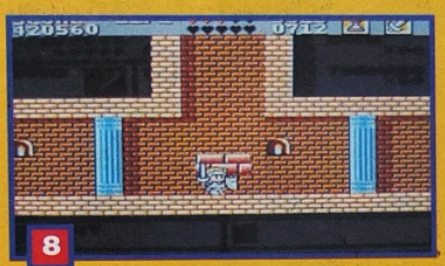
6

Plus loin, vous verrez un autre trou, laissez-vous tomber à nouveau. Un vrai flipper, ce truc.



7

Comme lors de votre première chute, prenez la première sortie à droite.



8

Continuez votre chemin à droite, puis, plusieurs écrans après, vous arriverez sous une plate-forme. montez-y, puis sautez à l'angle droit du mur. Vous arriverez directement sur les deux petits blocs qui vous permettront de grimper le long du puits.

9

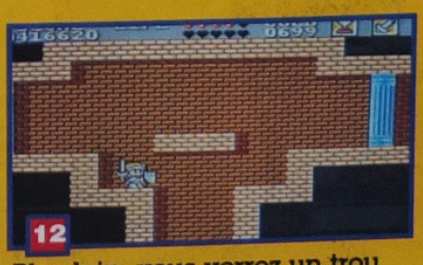
Le principe de ces deux blocs est très simple. Quand vous êtes sur un bloc, le bloc en face de vous monte d'un cran, sautez dessus et le bloc que vous venez de quitter montera d'un cran à son tour.Il vous suffira de le rejoindre, et ainsi de suite jusqu'en haut du puits. Lors de votre ascension, il y a deux sorties vers la droite, ne les empruntez surtout pas, elles vous ramèneraient à un niveau inférieur du labyrinthe et vous seriez obligé de recommencer tout le chemin parcouru.

10

Une fois ressorti du puits (vous en ressortez automatiquement), dirigez-vous vers la gauche.

11

A gauche, vous trouverez un bloc qui monte et qui descend, sautez dessus et prenez le chemin en haut.



12

Plus loin, vous verrez un trou avec une plate-forme, n'allez pas dans le trou mais continuez à gauche.

(Fin page suivante)

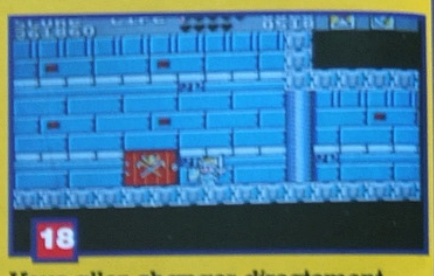
Vous allez arriver à une salle dans laquelle se trouvent deux monstres. Evitez le combat car vous aurez besoin de toute votre énergie pour combattre le dragon Méka.

Quelques écrans plus loin, vous voilà devant un trou avec deux gorgones, laissez-vous tomber dedans.

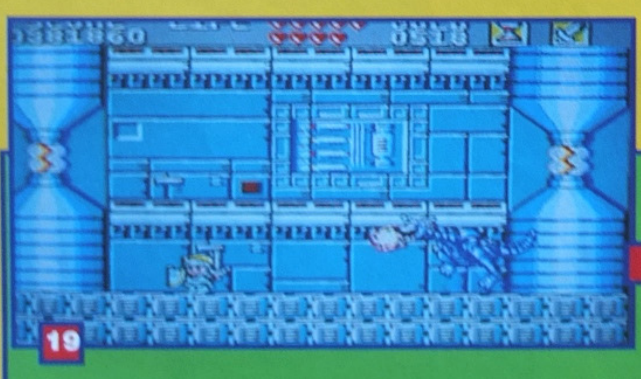
Ne prenez pas la première sortie à droite mais continuez votre chute et prenez la deuxième sortie, puis continuez à droite.

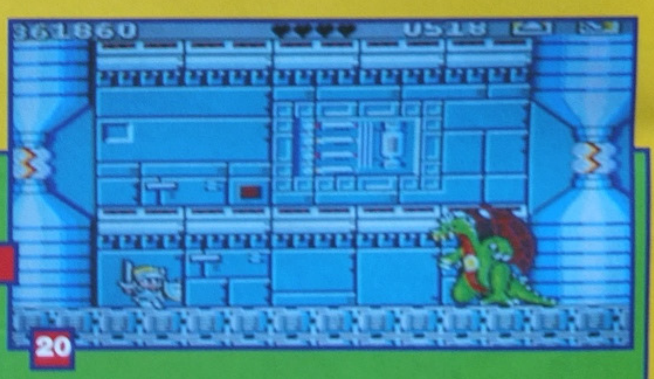
A droite vous allez avoir encore un trou: d'un saut svelte laissez-vous tomber. Ne prenez surtout pas les sorties de droite, laissez-vous tomber tout au fond.

Une fois que vous avez touché le fond (non, rassurez-vous, vous vous en sortirez), continuez vers la gauche, vous arriverez dans une petite salle où se trouve un petit chevalier rouge. Après lui avoir fait mordre la poussière, continuez votre chemin vers la gauche.



Vous allez changer directement d'écran, vous entrez dans le dernier bastion de résistance du Mal. Il faut du courage, vous voyez la porte rouge, il y a le dragon Méka derrière. Allez régler vos comptes avec lui, je suis sûr que vous avez des petites choses à lui dire.





Le dragon Méka vous attendait. Pour le détruire, il y a une tactique simple: le dragon saute une fois puis souffle un jet de flammes, évitez-le puis, quand il redescend, donnez-lui un coup d'épée sur la tête. Recommencez l'opération plusieurs fois et, dans une explosion magnifique, il disparaîtra. Mais il n'est pas encore mort! Vous savez pourquoi on l'appelle dragon Méka? Méka comme mécanique, il s'est transformé en dragon métallique. Pour le détruire définitivement, une seule solution: il saute en l'air une fois, vous crache des flammes puis se pose à nouveau. A ce moment-là, donnez-lui un coup d'épée sur la tête puis précipitez-vous au fond de l'écran pour éviter son deuxième jet de flammes. Recommencez plusieurs fois de la même manière, et, dans une explosion apocalyptique, il rendra son dernier souffle. Non, je ne vous dévoilerai pas la fin de cette magnifique quête, je vous laisse le plaisir de la découvrir.

En Coulisses

MADE IN JAPAN

Mega Force est allé au Japon pour rendre une petite visite à Sega, afin de découvrir comment sont réalisés les jeux qui tournent sur nos consoles préférées.

En arrivant au Sega Building à Tokyo, nous sommes accueillis par de charmantes hôtesses et, histoire de se mettre en forme, nous faisons quelques parties sur les dernières machines d'arcade de Sega qui trônent au beau milieu du hall. Voilà une journée qui commence bien! Plus tard, nous sommes introduits dans l'un des nombreux laboratoires de développement de Sega, alors qu'une équipe de programmeurs est en train de terminer Golden Axe II sur Megadrive. C'est un privilège exceptionnel qui nous est accordé, car très peu de journalistes ont eu l'autorisation de pénétrer dans ce sanctuaire et il est encore plus rare d'obtenir la permission de prendre des photos. Mais attention, il faut franchir de sévères contrôles de sécurité avant de pouvoir accéder à ces locaux. On ne rentre pas comme ça dans les laboratoires de développement de Sega, c'est un peu comme visiter le Pentagone ou le siège du KGB à Moscou! Il faut dire que Sega n'a pas du tout envie de se faire piquer les idées de ses prochains jeux et ici, on vit dans la crainte d'un espion de la concurrence (vous voyez de qui il est question!).

C'est dans cette pièce que des merveilles comme Mickey ou Sonic ont vu le jour. La plupart des gens qui travaillent ici sont très jeunes et l'ambiance est décontractée. Quelques programmeurs apportent les touches finales à Golden Axe II, tandis que d'autres travaillent sur Super Monaco GP II et que certains se détendent en discutant ou cherchent l'inspiration en lisant des BD. Dans un coin de la salle, on trouve même des graphistes qui regardent des films en vidéo, à la recherche d'idées nouvelles. Tout le monde travaille dur et il est assez fréquent qu'une équipe passe plusieurs nuits de suite à mettre au point un nouveau programme, ne prenant que quelques heures de sommeil sur des matelas disposés dans la pièce d'à côté. Mais il y a beaucoup d'autres locaux disséminés dans Tokyo, car les laboratoires de développement de Sega

Le Sega Building.

emploient plus de 300 personnes! Pour la plupart, il s'agit de jeunes qui sont recrutés par Sega dès leur sortie de l'université. Ils passent trois mois dans un centre de formation, afin que des anciens de la maison les initient aux techniques maison avant qu'ils ne fassent leurs premières armes. Il y a une hiérarchie pour tous ces créateurs; ils débutent sur les consoles 8 bits, puis les

Le service Recherche et Développement.

meilleurs passent sur la Megadrive et ceux qui se révèlent les plus doués sont ensuite transférés dans le département d'élite de Sega, celui qui est chargé de développer les jeux d'arcade.

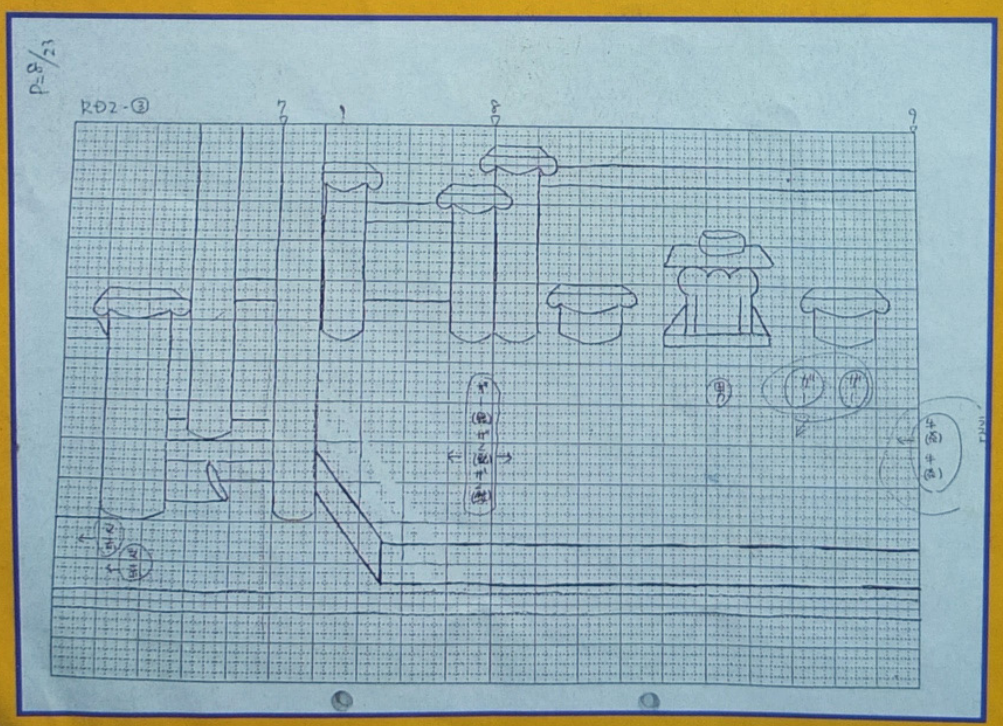
COMMENT FAIT-ON UN JEU ?

Tout commence par le concepteur, qui est le personnage-clef dans le développement d'un nouveau jeu. Dans un premier temps, le concepteur travaille seul. Il a l'idée d'un type de jeu, puis il dessine grossièrement les personnages et les décors. Ensuite, le concepteur approfondit son idée et finalement il dessine une carte du jeu, c'est-à-dire un plan des lieux dans lesquels se déroule l'action et sur lequel sont indiqués à quel endroit tel type d'ennemi fait son apparition. En fait, le concepteur imagine tout le jeu, mais son travail ne s'arrête pas là. Le concepteur est responsable du projet tout au long de sa réalisation, il reste en contact étroit avec les différentes équipes qui collaborent à ce projet et il modifie le jeu en fonction des idées qui lui sont soumises.

Une fois que le plan du jeu est suffisamment construit, le concepteur le donne à une équipe de graphistes. Généralement c'est une équipe de deux graphistes qui travaille sur un même projet, mais il peut y avoir quatre ou cinq graphistes sur des projets dans lequel le graphisme joue un rôle primordial, comme Mickey ou Quackshot par exemple. Cette équipe retravaille et fignole les créations du concepteur. Ce travail se fait sur papier dans un premier temps, puis sur écran. Une fois que le résultat est jugé satisfaisant par le concepteur, ces graphismes sont mis sur deux disquettes, l'une pour les personnages et l'autre pour les décors.

Ensuite c'est le tour des programmeurs. La encore, le nombre de programmeurs travaillant sur un projet est variable en fonction de l'importance de l'animation et du type de jeu. Il est évident qu'un programme comme Super Monaco GP, par exemple, exige une animation particulièrement soignée. Sur un disque dur, on installe les décors et les personnages. Ensuite, les programmeurs travaillent longuement sur l'animation et la souplesse des commandes. Le concepteur suit de près le travail des programmeurs et à ce stade, le jeu peut encore subir toutes sortes de modifications.

Une fois que le jeu est pratiquement terminé, il est donné à toute une équipe de testeurs dont le rôle est très important. Les testeurs sont des jeunes passionnés de jeux engagés par Sega et dont le travail consiste à essayer les nouveautés maison à longueur de journée (ça vous plairait, non?). Il ne s'agit pas d'une simple formalité, car cette partie du travail est fondamentale et c'est sans doute ce qui fait que les jeux Sega offrent toujours une jouabilité irréprochable, sans aucun équivalent sur les jeux micros réalisés en Europe ou aux USA. Pour bien se rendre compte de l'importance de cette partie du travail, il suffit de savoir que les tests durent pendant deux mois. Les testeurs donnent leurs impressions sur les qualités et les faiblesses du jeu et les programmes sont sans cesse modifiés durant cette période jusqu'à ce que le résultat soit jugé parfait.

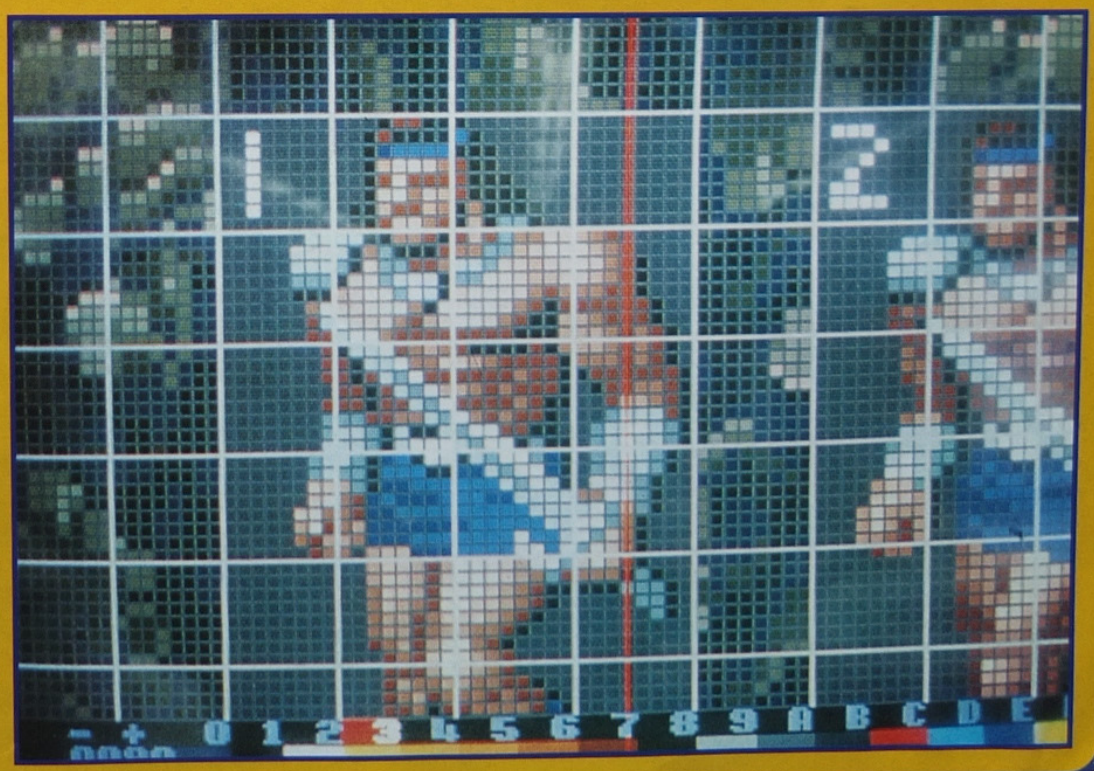


Les premières cartes de Golden Axe II.

Les graphistes travaillent sur papier...

Vers la fin de la période des tests, une version presque finale du jeu est donnée au service son. En général, une seule personne est chargée de réaliser toutes les musiques et les bruitages d'un jeu. S'il s'agit de la conversion d'un jeu d'arcade, le musicien reprend le thème musical original en lui apportant quelques modifications en fonction des capacités de la machine. S'il s'agit d'une création originale, le musicien est libre de composer sa musique au gré de son inspiration. Dans la plupart des cas, les musiciens écrivent des thèmes en s'inspirant du scénario du jeu, puis ils ajustent leur musique en fonction de l'action. Pour ce faire, ils enregistrent une partie en vidéo et ils la repassent en jouant leurs thèmes. Il est à noter que le son est la seule partie du travail qui peut être réalisée à l'extérieur de Sega. En effet, des musiciens japonais très connus peuvent être chargés de réaliser la musique d'un jeu important. C'est le cas pour Sonic, par exemple, dont la musique a été composée par un groupe célèbre au Japon.

Voilà, maintenant vous savez tout sur la création d'un jeu et vous comprenez sans doute pourquoi



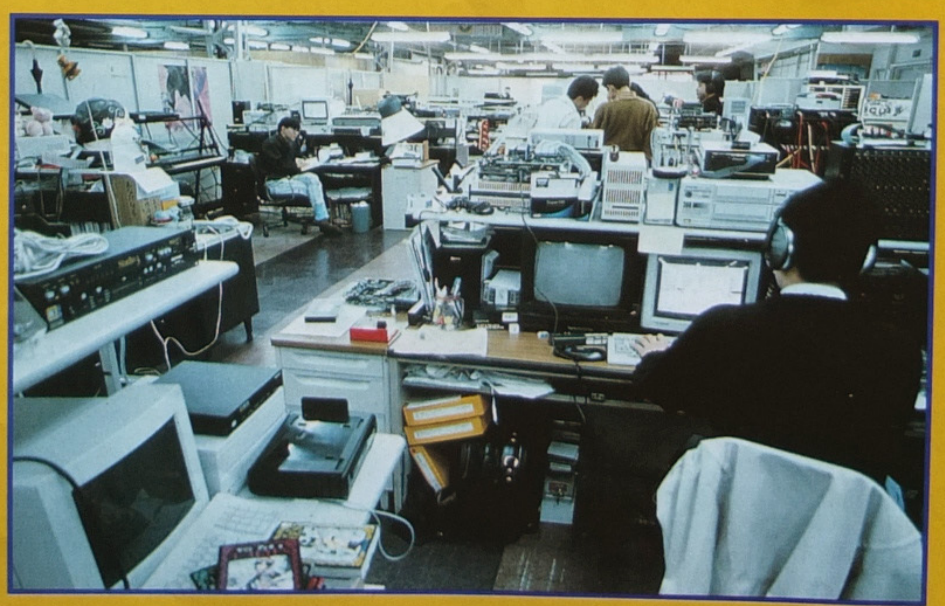
...puis, sur écran.

Après, il faut animer le tout.

les jeux Sega sont particulièrement réussis. Les jeux Sega sont généralement réalisés en un an, mais certains projets particuliers peuvent prendre encore plus de temps. Les équipes changent à chaque jeu et chacun est choisi en fonction de ses spécialités propres. En effet, certains graphistes sont spécialistes de tels types de personnages tandis que d'autres sont plus à l'aise dans la création de décors, des programmeurs sont spécialisés dans les animations en 3D tandis que d'autres préfèrent les scrollings verticaux ou horizontaux, etc... Il peut y avoir des exceptions au fait que les équipes changent à chaque jeu, car il peut arriver qu'une équipe ayant réalisé un programme très réussi soit affectée à un autre projet. Par exemple, l'équipe qui a réalisé le génial Mickey Mouse sur Megadrive n'a pas été dissoute. Cette équipe de choc est restée intacte et c'est elle qui a réalisé Quackshot. On ne s'en plaindra pas et l'on espère qu'elle nous fera de nombreux autres jeux de cette qualité.

Alain Huyghues-Lacour

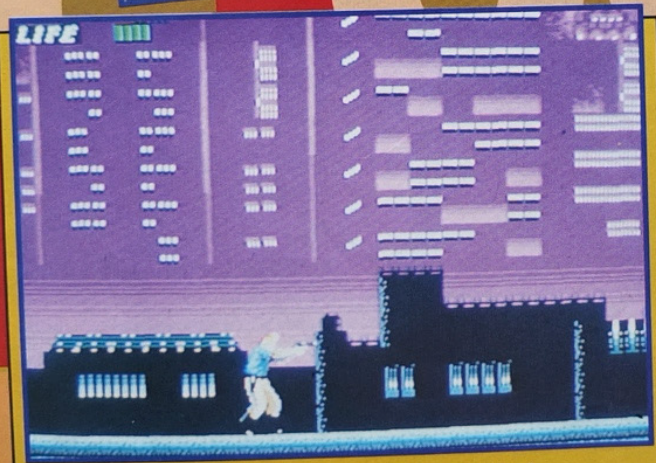
Enfin, c'est le tour du département son.



E-SWAT

Rien ne va plus dans cette bonne vieille métropole, depuis que le syndicat du crime a mis en action ses plans de conquête. Mais, heureusement, vous êtes le seul flic qui ne soit pas corrompu par ces bandits. Alors que vous partez à l'assaut des forces ennemies, vous entendez encore la voix de votre officier: "Courage, Joe!".

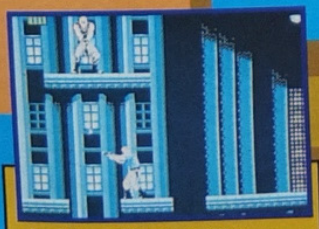
MISSION 1



1: Vous arrivez en ville, prenez garde !

2: A cet endroit, attendez-vous à être assailli par des hommes qui vont surgir des vitres. Baissez-vous et prenez-les à leur propre jeu !

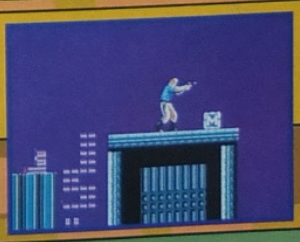
3: La machine roulante vous donnera des points de vie supplémentaires.



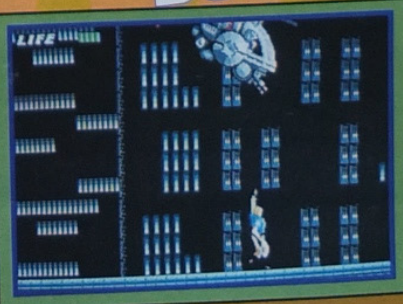
4: Attention, pour passer cet endroit, il vous faudra un bon timing, le truc consiste à sauter après avoir observé son rythme de tir.

5: Idem pour cet endroit, les deux tireurs vont vous aligner si jamais vous êtes trop pressé.

6: Le dernier tireur vous donnera un bonus qui vous rendra toute votre énergie.



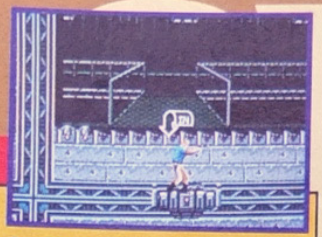
BOSS



7: Boss : l'hélicoptère n'est pas trop dur, il suffit de lui tirer une vingtaine de fois dans le cockpit, et cela fera un voleur de moins dans cette ville.

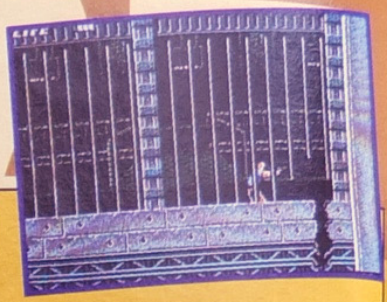
MISSION 2

8: Les criminels de la prison d'Etat se sont enfuis, il va falloir les remettre dans leurs cellules de gré ou de force.

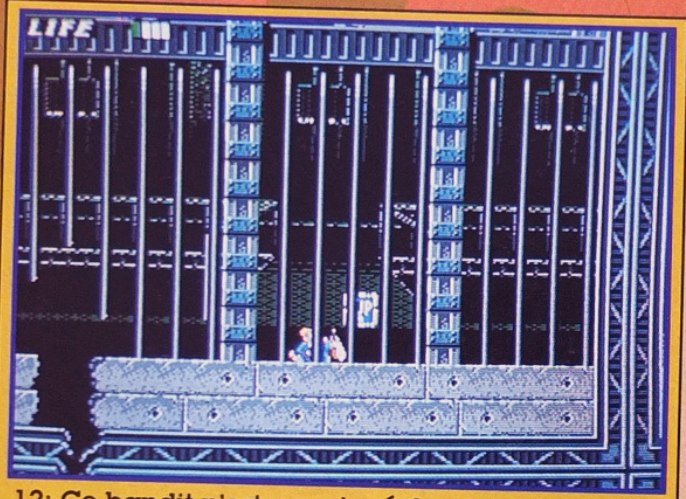


9: Avec ce chariot, vous allez devoir trouver la faille dans le grillage, afin de tout remettre dans l'ordre. Elle se trouve tout en haut à droite.

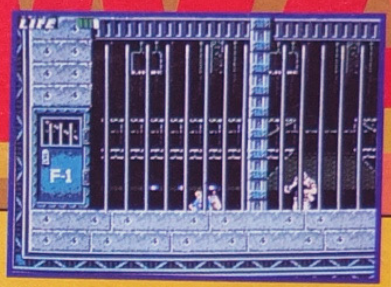
10: Ils ne veulent pas rentrer? Montrez-leur qui vous êtes! Et n'oubliez pas de vous baisser quand on vous tire dessus.



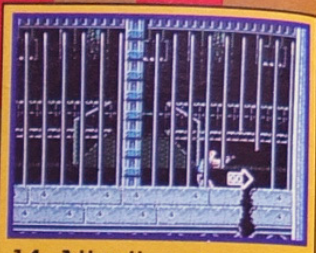
11: Laissez-vous tomber, c'est la seule solution.



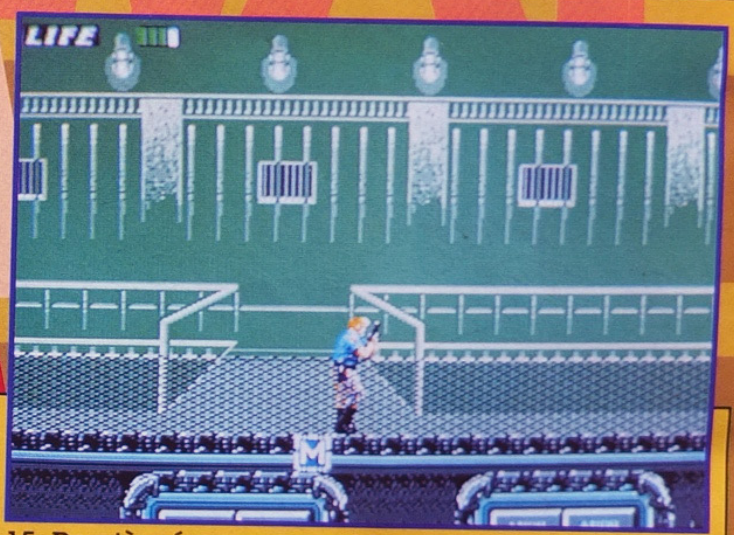
12: Ce bandit n'est pas si méchant, il vous a rendu de la vie!



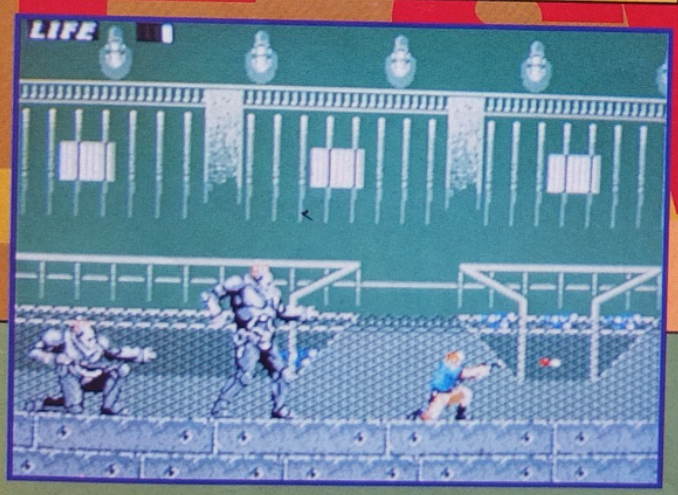
13: Accroupissez-vous, les tirs vont redoubler de violence à cet étage.



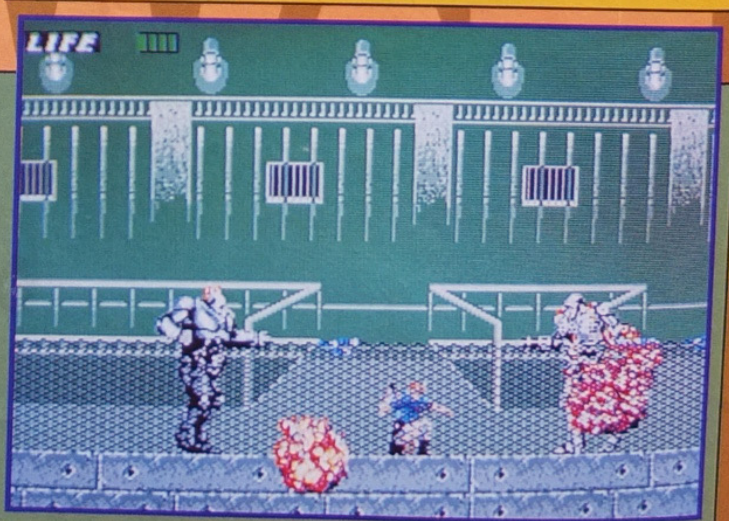
14: Attention, ne tombez pas, sinon vous devrez recommencer le stage. Sautez, puis allez combattre le boss.



15: Dernière épreuve avant le boss: des tapis roulants. Vous devez calculer votre saut pour attraper le bonus sans tomber sur les pics.



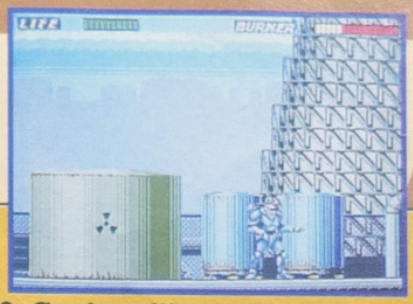
BOSS



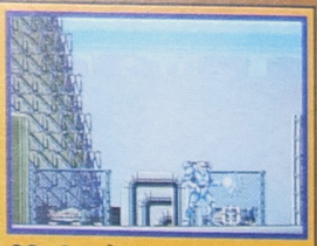
16-17: Boss: les robots-fous. Ils ont été reprogrammés par l'ennemi. Dès qu'ils atterrissent, sautez pour éviter leurs tirs, accroupissez-vous et tirez sur celui qui tire vers le bas. Gardez le dans votre ligne de mire, sans quoi c'en serait fini de vous. Au bout de plusieurs coups, ils explosera, et fera apparaître sa forme véritable. L'autre sera tout bête a tuer, une fois que vous en aurez fini avec son copain.

MISSION 3

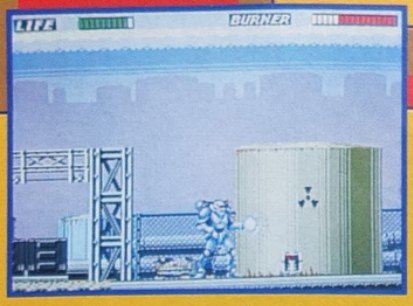
18: Vous êtes monté en grade, vous avez gagné votre armure d'ESWAT, afin de mieux servir votre ville.



19: Ces bandits ont investi une centrale nucléaire, à vous de les en déloger. Dans ce niveau, vous obtiendrez dans ce niveau les armes spécifiques à votre armure.

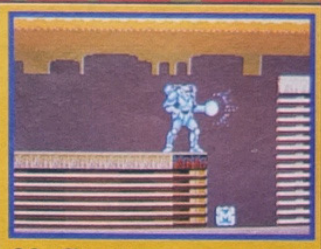


20: Après avoir gagné le P.C., vous obtenez les missiles.



21: Puis on vous donnera gentiment votre mitrailleuse lourde.

22: Et enfin, la dernière mais non des moindres, le fire, qui grille tout à l'écran, mais qui ne sert qu'une fois.

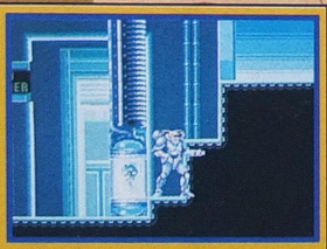


23: Ceci vous sera fort utile, car votre vitalité sera au complet après absorption.

BOSS

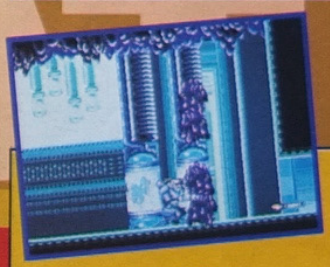
24: Boss, le robot piloté, est très simple à battre. Il vous suffit de rester en vol à l'endroit indiqué par la photo, et de lui lancer quelques menus missiles. Explosion garantie !

MISSION 4

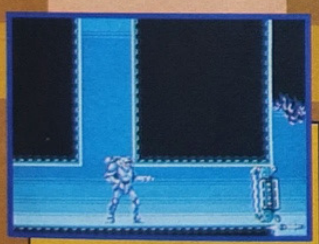


25:Le savant fou avait prévu votre arrivée et il a mis en place un dispositif qui neutralise vos roquettes. Vous ne pouvez donc pas voler.

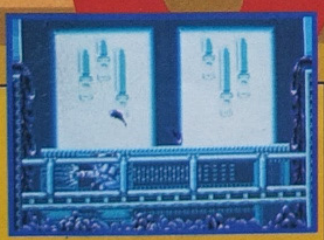
26: Il faut courir vite et détruire les portes qui vous bloquent le passage, si vous ne voulez pas servir de diner au slime.



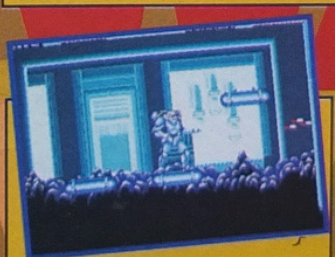
27: Beuuurk, il en tombe même du plafond. Et le comble, c'est que les créatures créées par ce savant s'échappent de leurs éprouvettes à votre approche.



28: Piège, si vous ne tirez pas dans ce petit obstacle, il vous percutera. Il faut donc tirer dessus à répétition, afin de le bloquer dans le fond, et le laisser venir une fois que vous serez dans l'espace libre du plafond. Sautez alors par-dessus et courez vers la droite pour échapper au slime.



29: Sur ce pont, restez accroupi, et esquivez les différents projectiles que les bras "slimesques" vous envoient.



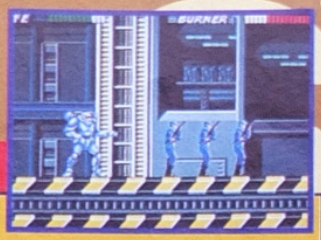
30: Pour traverser cette rivière gluante, il faut sauter sur les petits ballasts au plafond, afin de les faire tomber, et de marcher dessus, ceux-ci flottant parfaitement.

BOSS

32: Boss, la machine du savant fou. Sachez que vous pouvez enfin vous envoler à nouveau. Alors, ça va être du gâteau, envolez-vous comme sur la photo, et tirez sur ces 3 capteurs. D'abord avec les missiles, puis au pc ou à la mitrailleuse, et, pour l'oeil central, descendez un peu, et tirez à la mitrailleuse.

31: Course contre la montre, il faut détruire les différentes créatures avant que le slime qui vous poursuit ne vous rattrape.

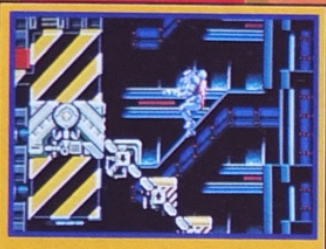
MISSION 5



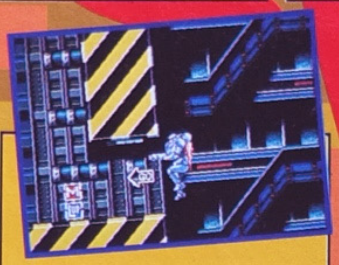
33: Vous prenez d'assaut l'usine ennemie! Mettez un coup de missile dans cette grille, elle ira s'effondrer comme un rien.

34: Ces zone vertes vous permettent de recharger votre Burner. Les rouges, par contre, vous mèneront à votre perte.

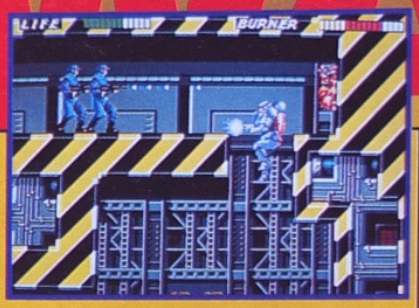
35: Le boss veut voir de quoi vous êtes capable, et vient vérifier de lui-même. Il vous faut voler, et, en allant jusqu'à lui, tirer des missiles. Il s'en ira bien vite.



36: Aïe, cet escalier ne vous mène pas la vie tranquille, il faut sauter uniquement sur les marches grises, afin de faire descendre le mur. Les rouges vous font remonter.

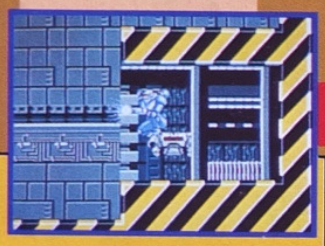


37: Après cet escalier, divers bonus seront les bienvenus.



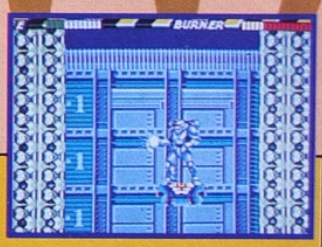
38: Montez, puis tuez les 2 soldats, et continuez vers la gauche.

39: Avant de vous laisser tomber, allez vers la gauche, et vous verrez que de gentils gardes vous donneront des options après leur mort.

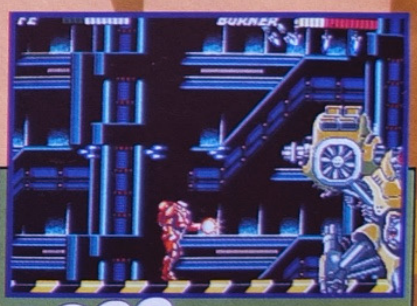


40: N'oubliez pas de prendre cet ascenseur, car il vous indiquera la route, et rechargera vos Burner quand vous vous poserez dessus.

41: Soyez sur vos gardes, car quelques sentinelles volantes surgiront afin de mieux vous faire perdre.



42: Dans cette salle, vos réacteurs se modifieront, et pendant le combat avec le boss, vos Burner seront infinis.



BOSS

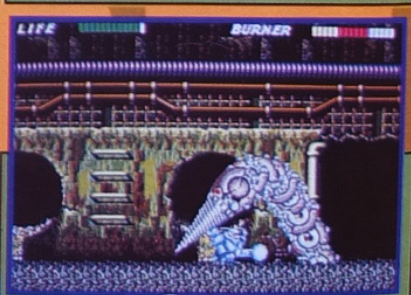
43: Le boss n'est pas très simple, il vous faut rester dans ce coin, et l'attendre; n'hésitez pas à employer votre super pouvoir. Il ne restera bientôt de lui qu'un tas de métal fondu.

MISSION 6

44: Les égouts: joyeuse idée que d'aller se cacher ici, car qui, à part ESWAT, irait chercher les criminels dans cet endroit ?

45: Les actions des divers ennemis sont déclenchées par ces halos lumineux.
Il est possible de les éteindre d'un coup de feu.

46: Cette tourelle est indestructible, donc n'insistez pas. Vous y perdriez votre énergie.

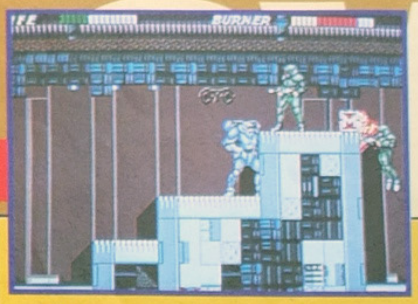


BOSS

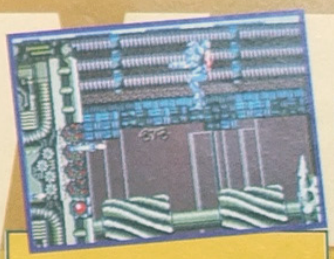
47: Boss, il est assez compliqué; il faut savoir cerner ses déplacements, et attaquer quand il sort, vous le verrez clignoter quand il sera touché par vos attaques.

MISSION 7

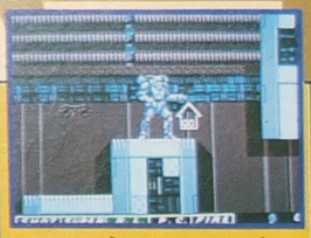
48: Vous voici dans le sous-sol de l'immeuble du roi du crime.



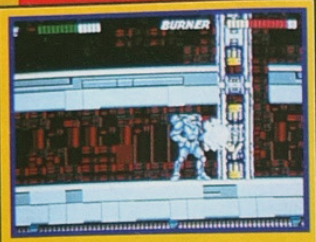
49: Pour tuer ces ennemis planqués dans les escaliers, utilisez les missiles.



50: Ah vous croyiez être déjà en face du boss? Désolé de vous décevoir, mais il ne s'agit que d'une épreuve, où, pour gagner, il faut tirer dans ses yeux, au centre.

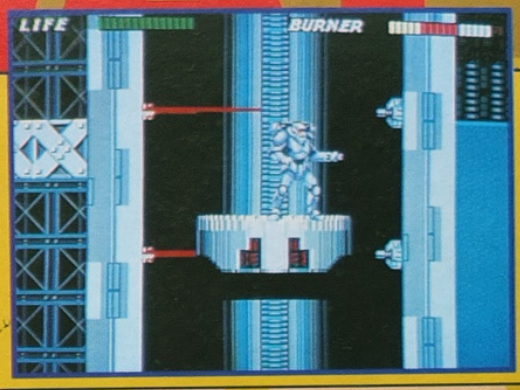


51: Après l'avoir tué, repartez en arrière et vous apercevrez un trou dans le plafond.



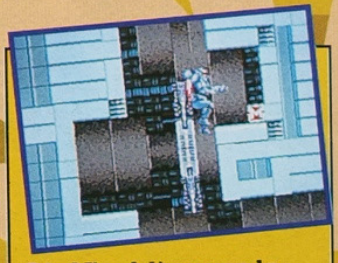
52: Ce mur va vous écraser si vous ne tirez pas dedans pour le repousser.

53: Détruisez ces tourelles et vous verrez les murs disparaître, libérant le passage.

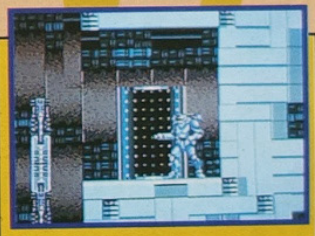


54: Prenez garde à ces faisceaux: au moindre passage devant eux, ils tirent.

55: Ce boulier est redoutable, car si vous ne surveillez pas ses mouvements, il va vous écraser, vous interdisant alors le passage.

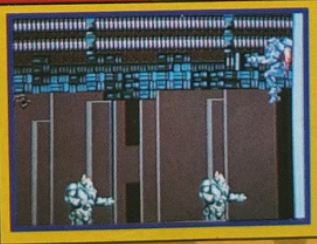


56: N'oubliez pas le bonus !!

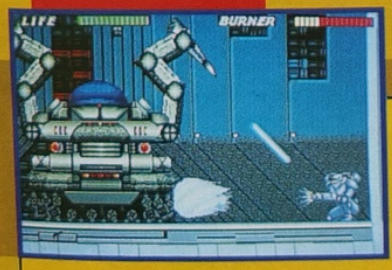


57: Ce faux téléporteur vous ramène au début, le vrai étant plus haut.

58: A cet endroit, il faudra attendre que la tourelle du haut arrête de tirer, et passer quand le mur coulissant s'arrête de se mouvoir.



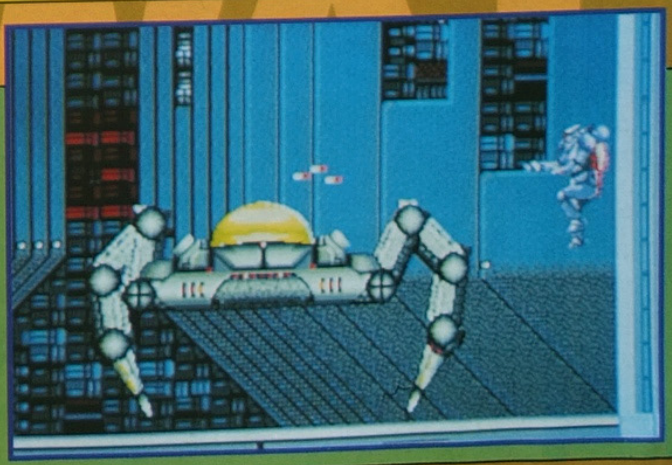
59: De vieilles connaissances, les robots de la prison. Avec votre armure, ces robots ne présenteront aucune difficulté.



60: Boss, une machine infernale qu'il vous faudra viser à l'œil, afin de le détruire, mais....

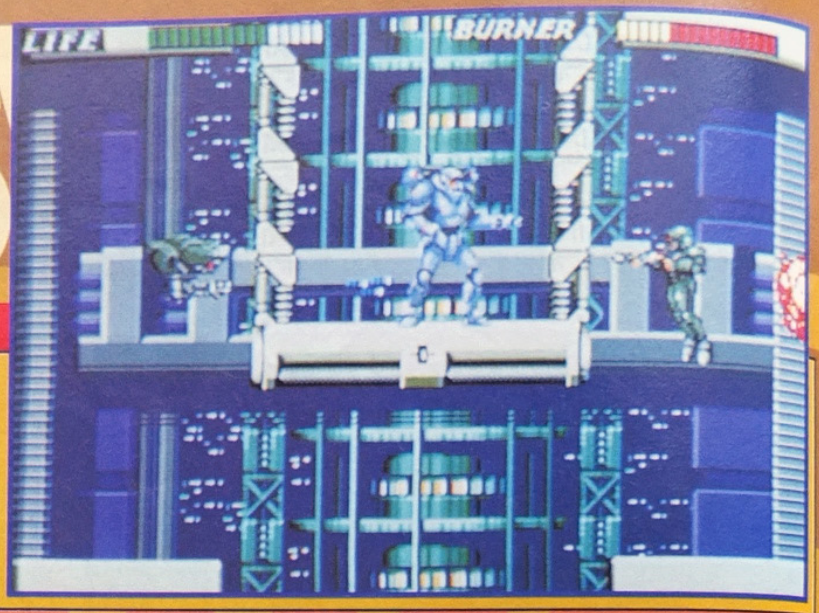
BOSS

61: ... au lieu de disparaître bien sagement, il va se transformer en araignée robotique, et vous sauter dessus. Restez à l'endroit indiqué par la photo, et bombardez-le aux missiles.



MISSION 8

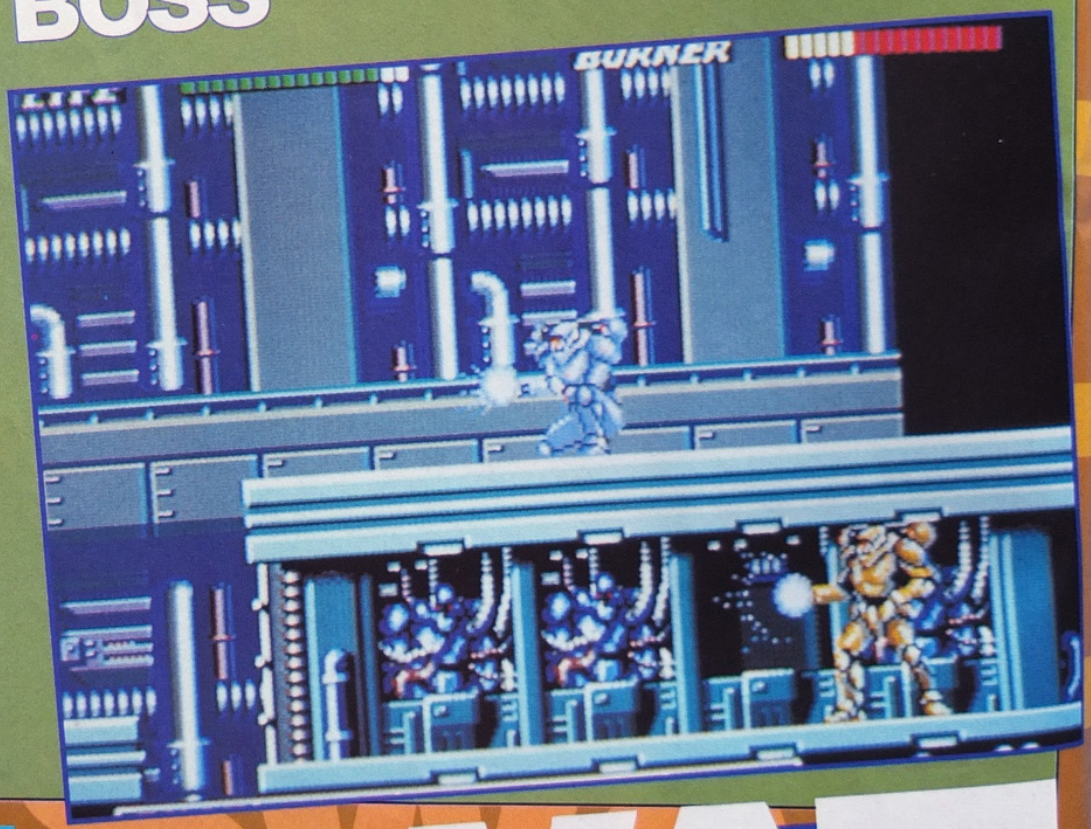
62: Voila le repaire de l'infâme, sus, sus !



63: Passage obligé: l'ascenseur, qui vous fait voir une belle galerie de cyborgs. Pour vous en sortir, un sens inné de l'esquive, et surtout, des missiles.

BOSS

64: Quelle surprise, vous vous retrouvez dans une usine à Eswat, cela veut donc dire que le cartel du crime avait les plans? Mais pas le temps de réfléchir à cela, car le boss des boss, vous ayant entendu arriver, a lui aussi enfilé une armure de combat et il vous attend pour le combat final. Bonne chance, la fin de ce jeu est vraiment magnifique, il serait dommage de la rater.



E-SWAT

MEGA DOSSIER réalisé par GREG

CONCOURS MICROMANIA

Micromania et Mega Force vous offrent cinq Megadrive, des cartouches et des tee-shirts à gagner !

En répondant à trois questions simples, vous pouvez gagner une Megadrive offerte par Micromania, ou le jeu Quack Shot, ou bien des tee-shirts. Il vous suffit de remplir le bulletin de participation et de le renvoyer à Mega Force avant le 15 mars!

QUESTIONS

1) Combien y a-t-il de magasins Micromania en France?
2) Quelle est la couleur dominante des meubles dans les magasins Micromania?
3) Quel est le nom du bonhomme qui est l'emblème de Micromania?

RÉGLEMENT

1) Micromania et Mega Force organisent un concours doté de prix dont la liste se trouve sur cette page.
2) Il sera clos le 15 mars à minuit.
3) Les membres de Mega Force et de Micromania ne sont pas autorisés à concourir.
4) Seuls les bulletins originaux seront pris en compte.
5) Les gagnants seront prévenus individuellement.
6) En cas d'ex-æquo, les gagnants seront désignés par tirage au sort.

LISTE DES PRIX

1er prix: une Megadrive + Quack Shot.
2ème au 5ème prix: une Megadrive.
6ème au 14ème prix: le jeu Quack Shot pour Megadrive.
15ème au 34ème prix: un tee-shirt Micromania.

BULLETIN DE PARTICIPATION

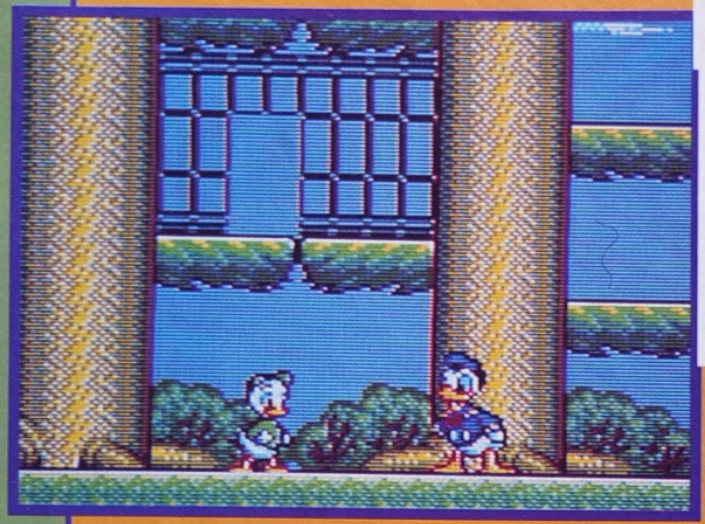
à renvoyer à Mega Force, 100 Avgal Leclerc, 93500 Pantin avant le 15 mars.

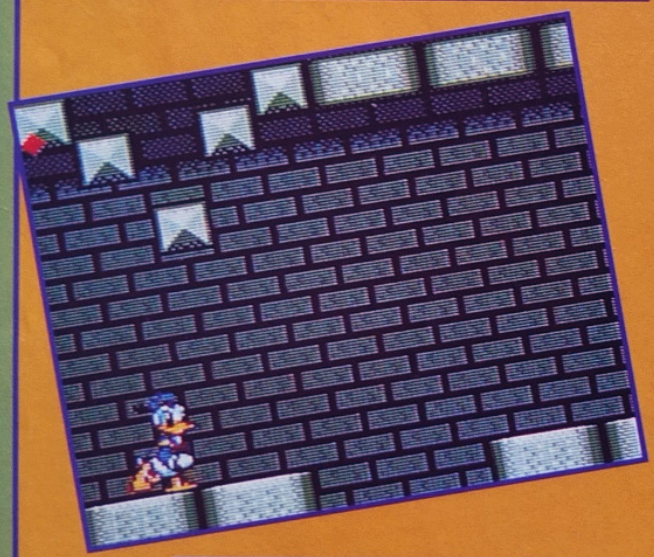
Nom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____
Ville : _____
Age : _____

Modèle de votre console : Megadrive : ☐
Master System : ☐ Game Gear : ☐
RÉPONSES:
1: _____
2: _____
3: _____

Donald Duck

SEGA





L'heure est grave pour notre grand ami Donald! Ses trois neveux se sont fait enlever par la terrible Miss Tick, celle-là même qui depuis tant et tant d'années convoite le fameux sou-fétiche de l'Oncle Picsou. Les neveux pourront être relâchés si l'Oncle Picsou cède tous ses droits sur le sou à l'horrible sorcière. Donald ne l'entendant pas de cette oreille, prend le premier avion et part secourir ses trois neveux, tous trois cachés à différents endroits du territoire américain, du nord aussi bien que du sud. Pour les retrouver, Donald va devoir faire fort, très fort. Il faudra distribuer un nombre incalculable de coups de maillet à ces araignées, ces oiseaux, ces lions, ces jarres faites en or massif... et encore bien d'autres tout aussi originaux. Mais les neveux sont hélas très bien protégés et il faudra déployer toutes les astuces possibles et imaginables pour venir à bout des très nombreux pièges qui se dresseront dans cette quête à intérêt familial. En dévalant des pentes abruptes sur lesquelles glissent des roches de très grande taille, Donald sautera et détruira, s'il possède encore jusqu'ici son maillet, les créatures qui voudront par pure mesquinerie le faire tomber. Lorsque l'on sait que la moindre chute conduit à la mort, on a vite fait de rester sur ces deux pattes et de regarder avec précaution où l'on marche. Avec des graphisme somptueux et une animation impeccable, Donald risque de vous faire passer des heures entières sous le soleil torride du Mexique, à la recherche d'un Riri, d'un Fifi ou encore d'un Loulou qui, sans être celui de Line Renaud, n'en est pas moins attachant.

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

SEGA GAME GEAR

SONIC

SEGA

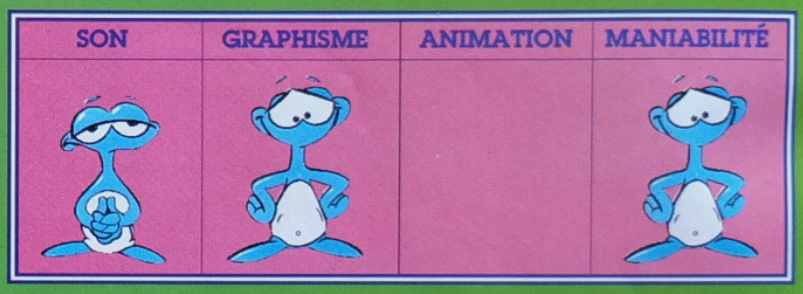
Sonic est reparti pour déjouer à nouveau les pièges du Docteur Robotnik qui n'a de cesse de robotiser tous les animaux de la forêt! Toujours aussi rapide, le hérisson va se faire une joie de traverser tous les niveaux qui, comme à leur habitude, sont truffés de pièges de toutes espèces, et généralement l'espèce la plus plus fréquente est la Hautement Mortelle, jusqu'à l'ultime et fatidique rencontre qui décidera du sort de toute la région. Tous les animaux de la forêt comptent sur le hérisson. Fonçant à une vitesse folle et complètement délirante, Sonic prendra à peine le temps de s'emparer des bonus d'invincibilité, de vitesse ou les anneaux supplémentaires, les dit anneaux étant les garants de son existence car tant qu'il en possède, il ne peut mourir. Bien sûr, la moindre blessure et le stock d'anneaux s'envole aussitôt et alors là, il faut faire attention! Certaines créatures de la forêt sont pourtant du côté du Docteur Robotnik. Les piranhas et les porc-épic sont de cette espèce. Pour les éliminer, Sonic n'aura qu'à se mettre en boule, au propre comme au figuré, et leur sauter sur la tête. Une fois le niveau achevé, Sonic partira peut-être dans un stage bonus où options, continue et diamants magiques l'attendent. La musique qui accompagne notre héros qui court plus vite que son ombre est toujours d'une aussi bonne qualité. Les graphismes sont d'un niveau encore jamais atteint sur la Game Gear et il en va de même pour l'animation. Du grand Art!

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

SOLITAIRE POKER

SEGA

Rien avoir ici, au du moins pas grand-chose à voir avec ce jeu de cow-boy et d'invétérés tricheurs qu'est le poker. Il s'agit plutôt ici d'une sorte de réussite poker ou, en tirant des cartes au hasard selon quatre tas, vous devez les répartir dans un carré de cinq cartes sur cinq cartes, soit vingt-cinq cartes au total. Votre but est de faire les meilleures combinaisons de poker possibles. En effet, pour passer les niveaux supérieurs, il faudra atteindre un certain nombre de points. Bien heureusement, chaque point au dessus de cette barre à atteindre, sera déduit de la barre limite suivante. Avec près de vingt niveaux, il va falloir faire fort pour toujours finir! Vous l'avez sans aucun doute compris, il faudra faire preuve de tactique pour parvenir à caser toutes ces cartes dans l'ordre le plus adéquat. Pour vous tenir lieu de musique de fond, sept musiques différentes vous seront proposées. Autant de façons pour vous de jouer décontracté et détendu car la variété de ces mélodies est aussi étonnante qu'agréable. Alors creusez-vous la tête et bonne chance pour clore tous les niveaux!



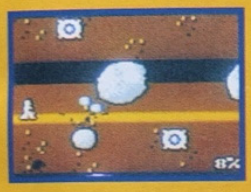
SPACE HARRIER

Alors que votre pays est ravagé par les flammes des dragons qui l'ont, il y a encore peu de temps envahi, vous décidez de partir sauver votre belle patrie en proie à une menace encore jamais égalée. C'est armé de votre réacteur, générateur à plasma que vous partez courir la nature ou bien voler dans la nature car, grâce au réacteur, vous pourrez vous déplacer dans les airs.Face à vous l'ennemi arrive nombreux, le tout représenté en trois dimensions d'une manière très colorée. Pour vous, la tache est simple: anéantir tout ce qui se présente devant vous. Les ennemis de toutes espèces, adoptant des formations très variées, fondent sur vous et ne cessent de vous tirer dessus. Il faudra être vif pour esquiver et riposter. A certains moment, se sont des poteaux qu'il faudra éviter alors que les ennemis n'interrompent pas leurs assauts. Tirs de précisions et pilotages très sport seront les deux meilleures armes pour s'en tirer indemne. En fin de niveau, partez affronter les dragons qui, immenses et variés, cracheront leurs flammes comme ultime défense. Sans pitié, il faudra les anéantir jusqu'au tout dernier qui, monstrueux, est un expert du combat. Dans votre course vous serez suivi de musiques très vives qui sauront à elles seules mettre une ambiance très tendue. Alors, bonne chasse aux dragons!

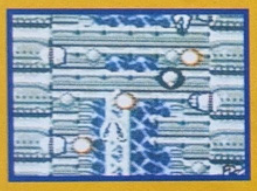
SEGA

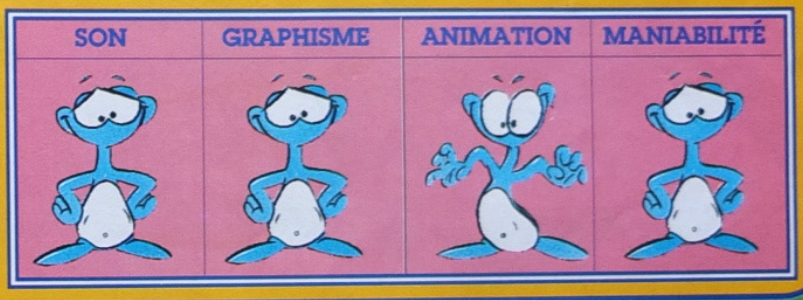
HalleyWars

La communauté scientifique est dans tous ses états: les téléscopes ont capté un signal douteux provenant de la comète de Halley. Celle-ci aurait dévié de sa route et une planète se trouverait en plein sur sa nouvelle trajectoire. Devinez un peu laquelle! Eh oui, notre bonne vieille Terre. Après des investigations scientifiques compliquées, il s'avèrerait que des extra-terrestres se soient posés sur la comète. Ils seraient les odieux responsables du changement de trajectoire de Halley. Vous vous voyez confier la délicate mission d'aller débusquer les extra-terrestres, de massacrer leurs forces et enfin de détruire la comète. Toute cette histoire dramatique est prétexte, sur votre Game Gear, à un shoot-them-up à scrolling vertical. Vous allez enfin pouvoir buter de l'extra-terrestre sur votre portable! Tous les ingrédients des bons shoot-them-up sont au rendez-vous, comme pour les grandes sœurs Megadrive et Master System. Sauf qu'ici, on peut s'aérer les sens avec des combats intergalactiques, dans le métro, une salle de classe ou dans les WC! Soyons clair: outre le fait de survivre avec trois vaisseaux de réserve, le but est de tirer dans tout vaisseau ennemi qui se présente devant vous, pas de quartier! Tout ce qui bouge doit être éliminé. Il faut aussi éviter les astéroïdes, les tirs des tourelles quand vous survolez les bases ennemies et récolter le plus d'armes supplémentaires possible. Votre puissance de feu est alors impressionnante, il faut ce qu'il faut! Le jeu est vaste, les décors nombreux et l'action violente! Parviendrez-vous à venir à bout de ce scénario catastrophe? Halley les verts!



SEGA





NinjaGaiden

TEMCO

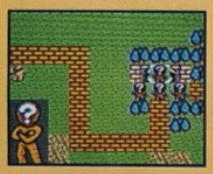
Sayonara, honorable Ryu Hayabasu! Il est temps pour vous de reprendre du service car le monde est en péril. En effet, l'impitoyable Siragane a fait main basse sur l'arsenal militaire mondial. Il peut, à tout moment, en faire ce qu'il veut. Voilà un nouveau défi pour le plus valeureux ninja de tous les temps: vous! Grâce à votre art du combat, vous allez traquer la vermine jusqu'à la confrontation finale. Le malheur est que vous êtes seul contre tous. Il faudra manier votre ninja-to (lame très très coupante!) à la perfection et bondir à l'abri quand les ennemis seront trop nombreux. Heureusement, vous pourrez récolter des bonus (en tapant dans des boules de feu présentes tout au long des niveaux) d'armes, de vie et autres parchemins magiques. Il sera, par exemple, possible de tuer à distance grâce aux redoutables shurikens. La progression se passe en vue de profil et le paysage scrolle horizontalement. Vous aurez le plaisir de visiter la campagne paisible et ses embuscades surprises! Je vous conseille aussi les jonques instables ou l'escalade des murs de buildings. Le suprême délice sera de dénicher l'empereur de la mafia japonaise dans ses propres murs, un château imprenable. A la fin de chaque niveau (accessible par un code), il faut battre un big boss. Ce beat-them-up façon ninja est le bienvenu sur Game Gear, même si ce n'est pas le premier.

SEGA GAME GEAR

AxBattler

the legend of golden axe

SEGA



Vous êtes le seul guerrier du royaume, capable de venir à bout des hordes d'envahisseurs qui ont investi le royaume de votre père. Heureusement, les sanguinaires forces du Mal ne sont pas encore totalement maîtres des lieux; des villages résistent encore (notamment un irréductible d'Armorique!). Vous allez parcourir l'immense contrée envahie. De village en village, en traversant des forêts, vous ferez augmenter votre expérience en exterminant toujours plus de squelettes, amazones et autres paladins noirs. Vous jouez sur une carte sur laquelle progresse votre personnage. Quand il entre dans un château ou qu'il est surpris, lors d'une embuscade en forêt, le jeu passe alors, en vue de profil à scrolling horizontal. Ce jeu d'aventure est ainsi ponctué d'une foule de scènes d'arcade pure. Dans les villages, on peut dialoguer et faire du shopping. Ax Battler s'annonce comme un bon jeu d'aventure, mêlant des scènes d'arcade réussies.

CHESS MASTER

SEGA

Inutile de vous présenter le jeu d'échecs, vous en connaissez tous le principe. Toutefois, sur Game Gear, on atteint avec ce titre les sommets de la réflexion métaphysico-transcendentale. Outre le fait qu'avec Chessmaster, on peut jouer – attention – aux échecs, il est également possible de modifier l'échiquier de tout un tas de façons, de faire résoudre par la console des problèmes complexes, de sélectionner une dizaine de niveaux de jeu (de débutant à joueur confirmé, mais dans ce cas attention au délai de réflexion de la console qui peut dépasser une heure!), d'inverser le sens de l'échiquier et ainsi de changer de couleur en cours de partie, de revenir en arrière pour refaire un coup qui ne vous a pas plu. Bref, les possibilités de jeu avec Chessmaster sur Game Gear sont quasi-infinies. Un jeu qu'il vous faudra posséder dès sa sortie dans notre chère patrie.

PhantasyZone

SEGA

Le shoot-them-up le plus farfelu du monde des consoles arrive bientôt sur Game Gear. C'est dans un monde fou fou fou que votre petit vaisseau ailé évolue. Le décor est fait de couleurs vives, une véritable jungle délirante parsemée de monstres bizarres. Il y a des coquillages placides, des yeux volants, des méduses roses et même des pots de confiture! On rencontre, dans ce jeu, des créatures et objets rigolos, apparemment inoffensif, mais se révélant très dangereux pour vous. Les attaques se font par vagues, ça arrive dans tous les sens et on se paye un boss à la fin de chaque niveau: un shoot-them-up, quoi! On peut, en appuyant sur Start, sélectionner à tout moment, des armes supplémentaires et autres bonus. Tous les bonus peuvent être achetés dans des magasins grâce aux pièces récoltées en tuant les ennemis. Comme quoi, le fric intervient même dans les contes de fées, même glauques!

Devilish

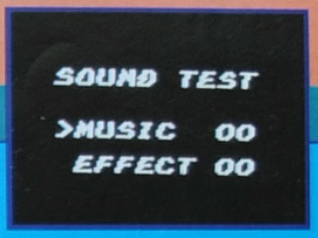
SEGA

Sous ce nom un peu barbare ma foi, se cache en réalité une sorte de casse-briques un peu spécial, dans le sens où contrairement à Woody Pop par exemple, ce jeu se déroule dans tous les sens. C'est dingue, d'ailleurs, de voir des trucs comme ça. Vous déplacez votre palette de haut en bas et de droite à gauche en essayant de suivre la balle et le scrolling qui n'arrête pas de défiler inlassablement, emportant tout sur son passage. Comportant de nombreux niveaux qui tranchent singulièrement par rapport à un casse-briques traditionnel, Devilish est pour le moins très original dans sa conception. Agrémenté par des monstres de fin de niveau d'une beauté qui n'a d'égale que celle de Maître Sega, ce jeu sera disponible incessamment sous peu, c'est-à-dire dans très peu de temps, dans pas longtemps, quoi.

Dessin de Manu de Bourges

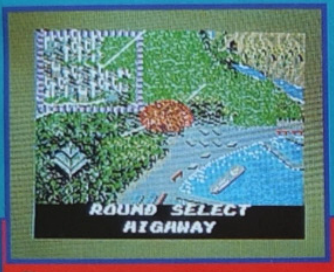
Shinobi

GAME GEAR



Pour obtenir le sound test, poussez la manette vers le haut en appuyant sur start. Vous pourrez alors écouter toutes les musiques et le bruitages du jeu.

NIVEAU 1



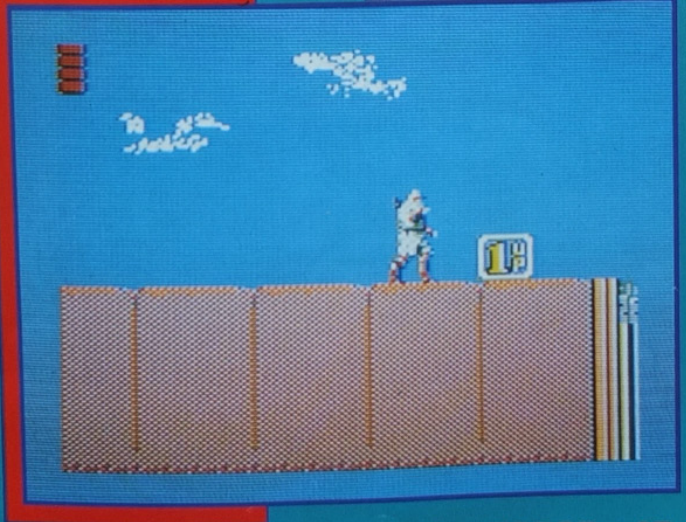
Commencez par l'autoroute, c'est le niveau le plus facile.

N'ouvrez pas cette caisse,c'est une bombe.

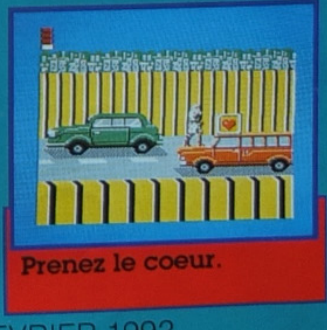
Tuez le ninja sans prendre le coeur...

... attendez que l'ennemi tire une rafale, puis sautez et tuez le soldat. Si vous avez perdu de l'énergie, retournez prendre le coeur que vous avez laissé derrière vous.

Ouvrez la caisse et prenez la vie.



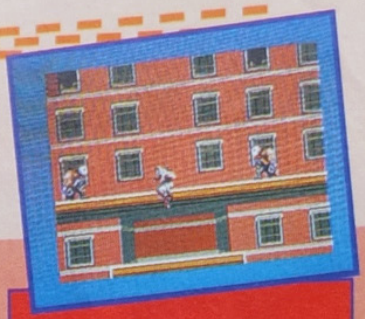
Attention, un ninja va apparaître sur votre droite. Tuez le avant de sauter pour attaquer le tireur.



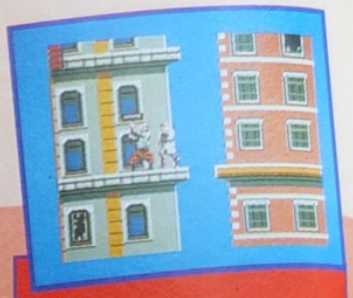
Prenez le coeur.

Restez sur vos gardes en arrivant près du bâtiment, car un ninja va surgir d'une fenêtre.

La caisse qui se trouve sur la droite du bâtiment renferme un coeur. Si vous n'avez pas besoin, n'ouvrez pas la caisse et s'il vous arrive des malheurs lors de votre ascension vous pourrez redescendre pour prendre le coeur qu'elle renferme.



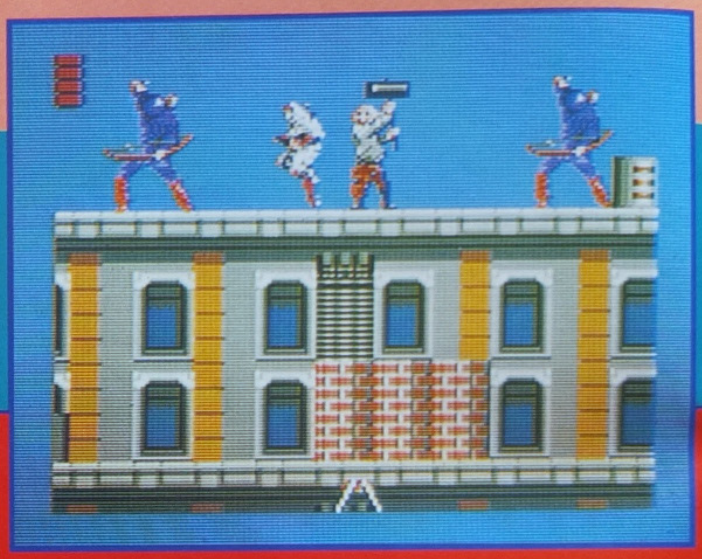
Faites attention, deux ninja apparaîtront dès que vous sauterez au premier étage.



Placez-vous sur la droite et attendez que l'homme au marteau s'approche pour le tuer.

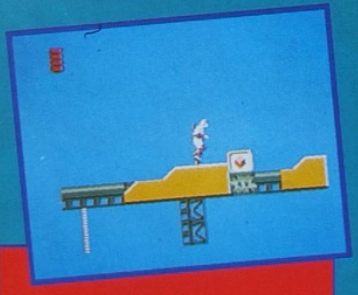
Vous pouvez tuer les ennemis qui vous attendent à l'étage au dessus sans aucun risque, en sautent tout en tirant.

Faites attention, deux hommes armés d'arcs lasers vous attendent! Restez en mouvement et sautez dès qu'ils viennent de tirer.

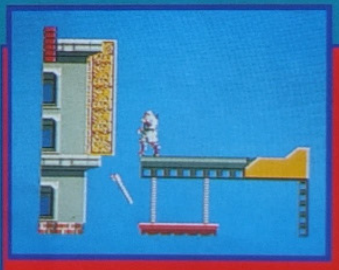


Deux archers et un homme armé d'un marteau vous attendent à cet endroit. Montez le plus rapidement possible, puis tuez l'homme au marteau et les deux autres disparaîtront.

prenez le coeur et si vous voyez apparaître une flèche qui indique qu'il faut aller à gauche ne vous en occupez pas. Dirigez vous vers la droite...

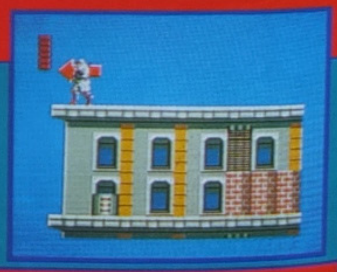


... Et vous découvrirez un power.



Placez-vous à cet endroit et attendez qu'un tir de laser passe pour descendre en diagonale. Ensuite remontez à l'étage supérieur.

20 ouf, la sortie!



Le boss vous attaque en allant de droite a gauche. Tirez sur lui avant qu'ils ne vous touche, il se mettra à clignoter ce qui le rendre inoffensif quelques instants. Répétez l'opération à plusieurs reprises, une dizaine de coups suffiront pour s'en débarrasser!.

NIVEAU

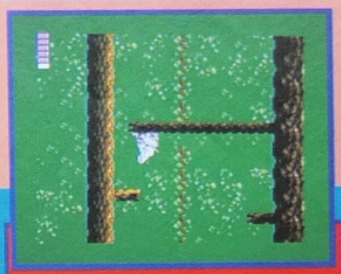
Maintenant, choisissez Woodland. Ce niveau est assez difficile, mais il vous permettra de récupérer de la magie, ainsi que le ninja vert qui vous sera très utile par la suite.

Prenez tout de suite le ninja rose, puis tuez l'ennemi dès qu'il apparaît.

Montez puis tirez sur l'homme qui est sur l'arbre. Soyez prudents, car il lance des shurikens.

Un autre ennemi rode dans les arbres, Détruisez le.

Sautez et tirez sur le ninja.



Collez vous sur la branche (à l'envers), puis allez a gauche...

... afin de prendre la magie.

Continuez a avancer.

Prenez la vie...

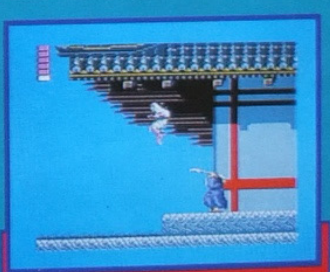
... et le coeur.

Remontez et tuez l'ennemi sur l'arbre.

Descendez à terre.

Prenez le coeur.

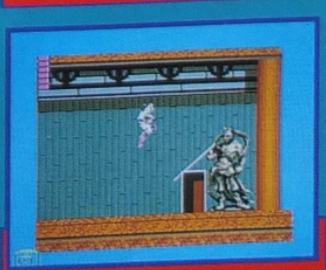
Sortez de la forêt.



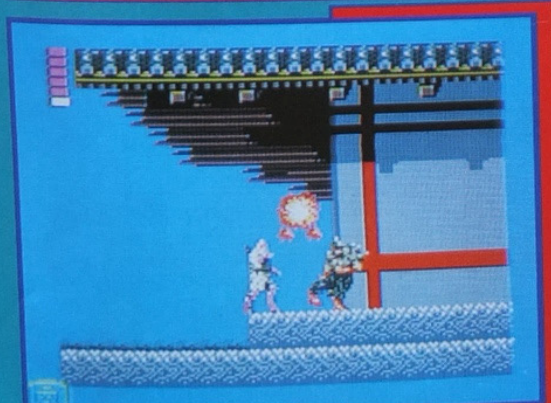
Pour tuer l'homme armé d'une lance, avancez puis reculez dès qu'il fonce sur vous. Attendez qu'il s'arrête et tirez lui dessus.

Pour tuer l'homme à la scie, sautez et tirez, puis revenez à votre point de départ et recommencez l'opération une seconde fois.

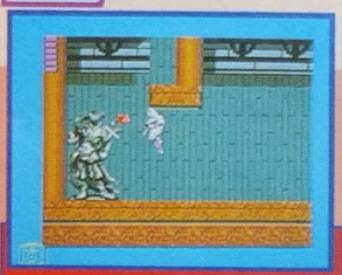
N'entrez pas tout de suite dans le bâtiment. Allez d'abord vers la droite, vous découvrirez un coeur.



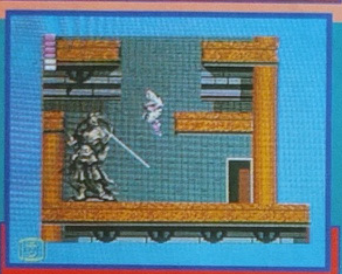
Dès que vous entrez dans la pièce, retournez-vous,sautez et tirez avant que la statue n'ait eu le temps de vous attaquer (attention, pour la détruire il faut viser la tête).



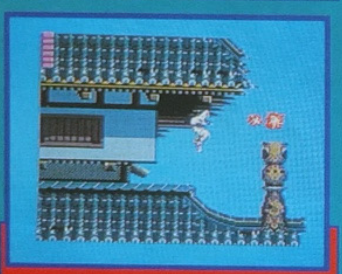
Lorsque l'homme d'argent apparaît en sautant, reculez et tirez lui dessus dès qu'il s'arrête. Attendez qu'il saute à nouveau et frappez le à chaque passage jusqu'à ce qu'il meure.



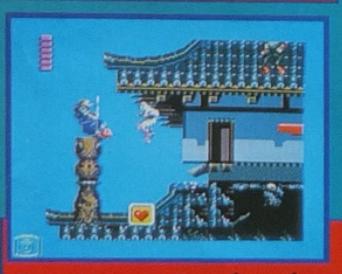
Allez vers la gauche vous trouverez une nouvelle statue. Utiliser la même technique que pour la précédente.



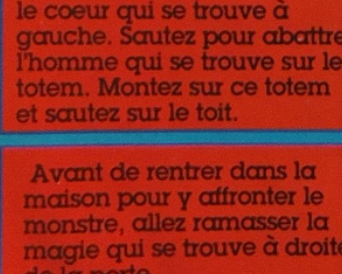
Avancez sur la gauche, sautez puis tirez.



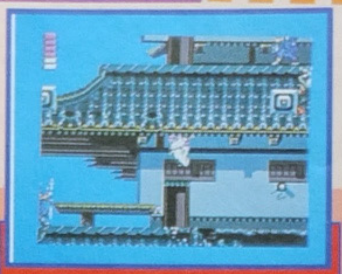
Tuez l'homme qui se trouve sur le totem à droite en sautant et en tirant. Maintenant que la voie est libre, sautez sur le totem pour accéder à l'étage supérieur.



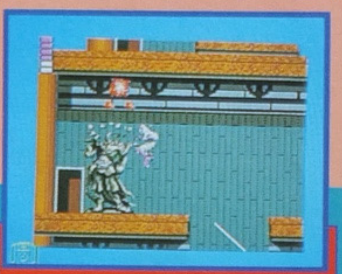
Ressortez et allez récupérer le coeur qui se trouve à gauche. Sautez pour abattre l'homme qui se trouve sur le totem. Montez sur ce totem et sautez sur le toit.



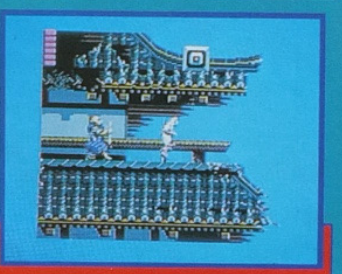
Avant de rentrer dans la maison pour y affronter le monstre, allez ramasser la magie qui se trouve à droite de la porte.



Une fois dehors, collez-vous au plafond et allez vers la droite.

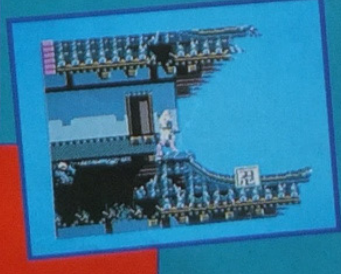


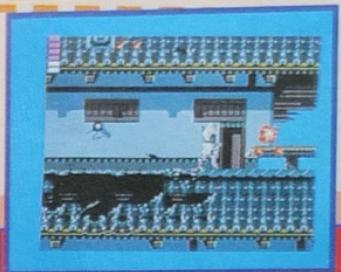
Une fois que vous avez tué la statue, montez. Une autre statue vous attaque, attendez que passe un rayon laser puis sautez pour la détruire.



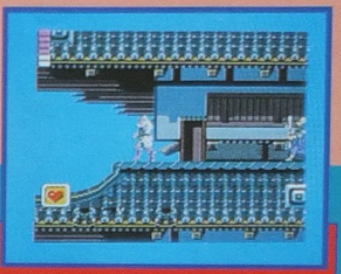
Reculez dès que l'homme à la lance fonce sur vous et dès qu'il s'arrête, lancez lui deux bombes.

Un homme d'argent vous attend sur le toit...

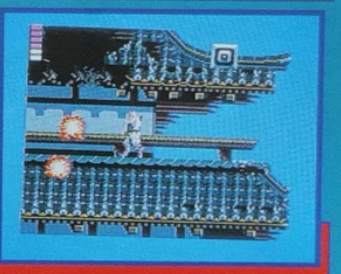




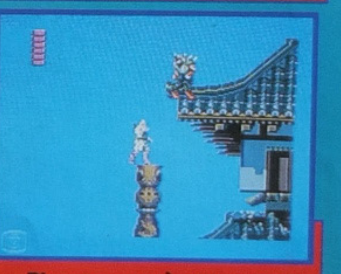
Dès que vous serrez au dessus de la porte, descendez et tirez sur l'homme argent.



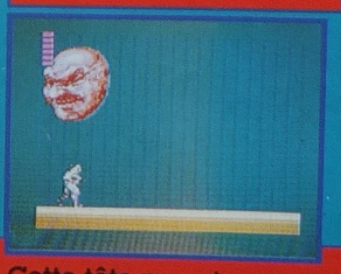
Une fois dehors, allez vers la gauche pour ramasser un coeur.



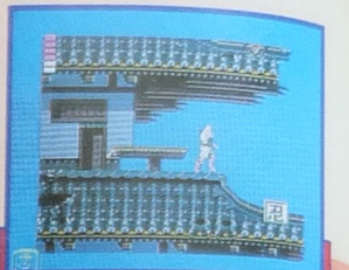
Tuez l'homme argent au corps à corps.



... Placez-vous à cet endroit et dès que l'ennemi se sera stabilisé,sautez et tirez lui dessus.

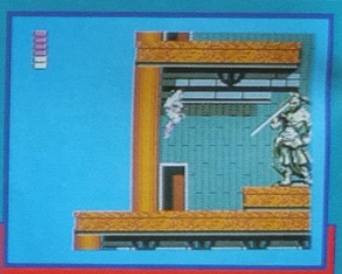


Cette tête monstrueuse suit toujours le même chemin, repérez sa trajectoire pour éviter qu'elle ne vous touche. Ne tentez rien pour l'instant car elle est indestructible. Attendez qu'elle se transforme en ninjas pour l'attaquer.



Prenez la magie qui se trouve à votre droite, puis entrez à nouveau dans le temple.

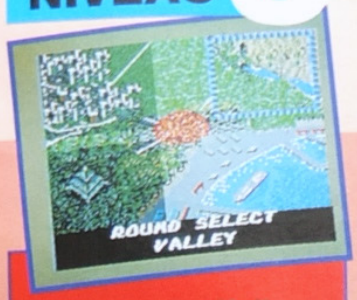
Utilisez la même technique qu'à l'étage précédent. Collez vous au plafond et allez vers la droite.



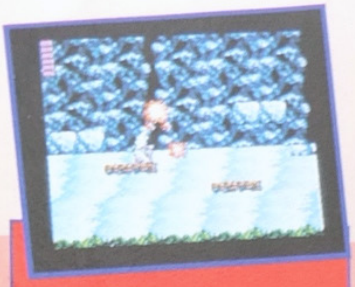
Entrez à nouveau dans le temple. Sautez immédiatement en direction de la statue et tirez.

Tout en haut du temple se trouve une vie cachée. Pour la découvrir, sautez et tirez sur le mat.

NIVEAU 5



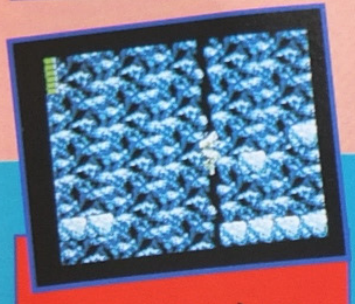
Choisissez Ser Valley.



Placez vous sur un tronc d'arbre, mais soyez prêts à abattre le ninja qui va jaillir de l'eau.

Baissez-vous pour éviter les tirs de la fille en rouge. Une fois près d'elle tuez-la puis sautez sur la plate-forme de pierre.

Placez-vous à cet endroit, prenez le ninja vert puis faites un double saut vers la droite.



Vous arriverez à cet endroit.

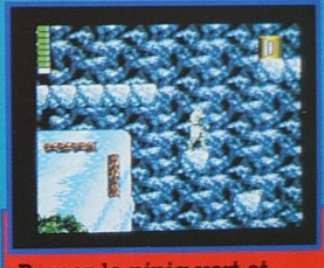
Abattez la fille avec des shurikens.

Allez prendre le coeur puis placez-vous à cet endroit et descendez en utilisant le ninja rose.

Une fois en bas tuez la fille qui se trouve a gauche puis prenez le power.

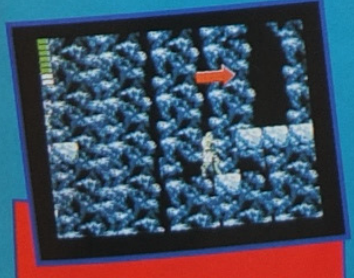
Ensuite, sautez vers la droite et faites demi-tour à mi- chemin pour retomber à votre point de départ. Un tronc d'arbre apparaîtra à ce moment là. Montez dessus et prenez garde au ninja qui jaillira de l'eau.

Sautez sur la plate-forme de pierre et tuez les deux ninjas qui vous attaqueront à ce moment là.



Prenez le ninja vert et placez-vous à l'endroit indiqué sur la photo. Faites un double saut en direction de la caisse, mais ne l'ouvrez pas: c'est une bombe. En revanche, vous trouverez une surprise au dessus de cette caisse.

Placez-vous à cet endroit et faites un double saut vers la droite.



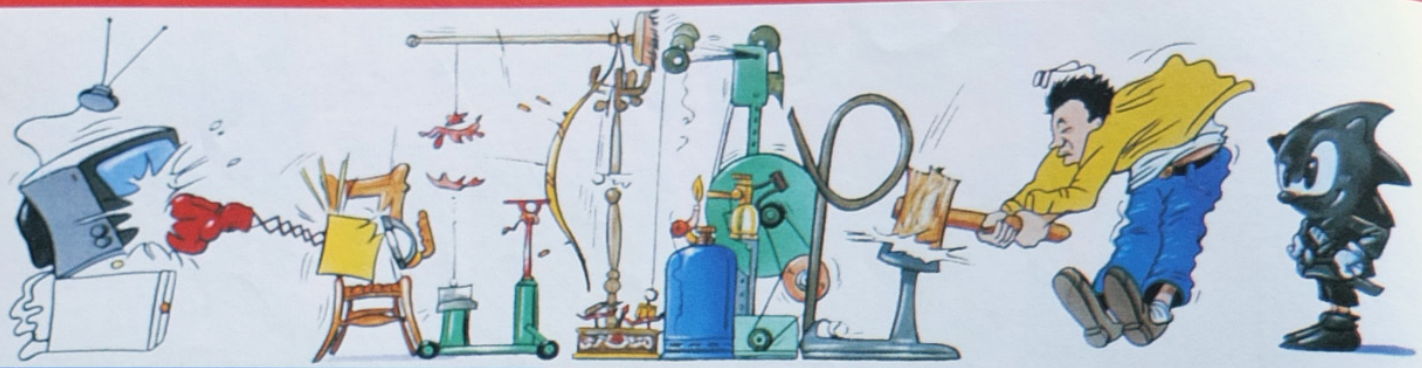
La sortie (ouf, enfin!)

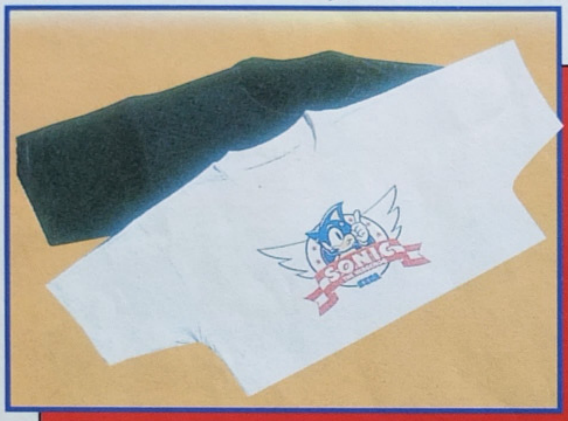
Prenez a droite.

Restez sur vos gardes, un homme d'argent vous attend.

SUITE ET FIN DE GG SHINOBI DANS LE PROCHAIN NUMéRO DE MEGA FORCE

LES SECRETS DE MAITRE SEGA





MAITRE SEGA, VOUS CONNAISSEZ ?

Non seulement il est le seul homme au monde à connaître tous les jeux Sega sans exception, à avoir fini chacun d'entre eux, mais en plus il connaît tous les trucs pour avoir des vies infinies, de l'énergie en pagaille, des monstres de fin dociles comme des agnelets... Ce mois-ci encore, voici une sélection de ses meilleurs trucs.
Mais il n'est pas le seul. Vous aussi, vous pouvez nous envoyer des astuces. Les meilleures seront publiées et vous recevrez des cadeaux de la boutique Sega.

Comment envoyer des astuces? Rien de plus facile: inscrivez votre astuce sur un morceau de papier et envoyez-le à Mega Force, Les secrets de Maître Sega, 100 Avgal Leclerc, 93500 Pantin. Si vous envoyez plusieurs astuces, ayez la gentillesse de mettre chacune sur une feuille de papier différente, ça nous facilite le classement. Et n'oubliez pas de spécifier pour quel jeu et sur quel modèle de console! Vous pouvez même nous envoyer vos plans s'ils sont bien dessinés!

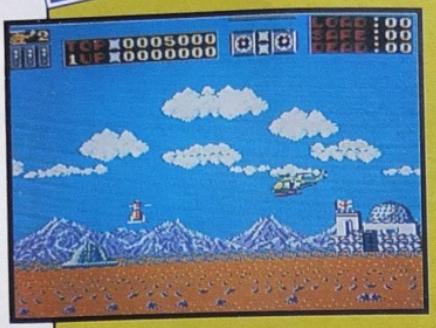
Qu'est-ce qu'on peut gagner? Des tee-shirts Sonic, des trousses Sonic, des ceintures Sonic, des casquettes Sonic, des pin's Sonic et des sacs banane Sonic. Non, désolé, on ne peut pas gagner Sonic. En revanche, vous pouvez aussi commander ces articles (et d'autres, comme des chaussons, des montres, des sacs à dos...) à la boutique Sonic. Il vous suffit de demander le catalogue en envoyant une enveloppe timbrée avec vos noms et adresse à Mega Force, Catalogues, 100 Avgal Leclerc, 93500 Pantin.

Vite, dépêchez-vous de nous envoyer vos astuces! Les plus rapides gagneront les cadeaux... A bientôt !

MASTER SYSTEM — BLACK BELT

Dans notre précédent numéro, l'astuce que nous avions donnée était mal formulée. La voici à nouveau. Mais ATTENTION, elle ne fonctionne que sur MASTER SYSTEM II.
Pour avoir des vies infinies: A la page de présentation appuie sur le BOUTON 1, attendre l'écran rouge où tu vois ton nombre de joueurs, puis pendant une fraction de seconde, l'écran va devenir tout noir. A ce moment-là, appuie sur le bouton RESET de ta console.

MASTER SYSTEM — CHOPLIFTER



Dans notre précédent numéro, l'astuce que nous avions donnée était mal formulée. La voici à nouveau:
Pour choisir son tableau:
A la page de présentation faire avec la manette:
HAUT • BAS • GAUCHE • DROITE • puis appuie sur le BOUTON 1. Ensuite à l'autre page de présentation refaire HAUT • BAS • GAUCHE • DROITE • puis de nouveau BOUTON 1.

MEGADRIVE — THE IMMORTAL

Voici les codes pour choisir son niveau, dans ce superbe jeu:

Niveau 0: Niveau d'entée de jeu
Niveau 1: CDDFF10006F70
Niveau 2: 143ED21000E10
Niveau 3: 55BFD31001EB0
Niveau 4: 6210E43000EB0
Niveau 5: 17BFF53010E41
Niveau 6: 84D0F63010EC1
Dernier niveau:
A290D730158C1

(Maître Sega)

MASTER SYSTEM — VIGILANTE

Pour obtenir le select round, mettez la manette en haut à gauche et appuyez en même temps sur le bouton deux, pendant la page de présentation.

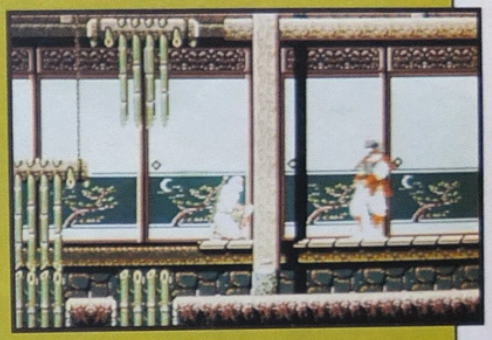
(Maître Sega)

MASTER SYSTEM — RASTAN

Pour avoir des hommes illimités:
Quand le logo "SEGA MASTER SYSTEM" apparaît, presse BAS et GAUCHE en même temps sur le pavé directionnel et les DEUX BOUTONS. Si c'est correctement fait, l'écran avec le RASTAN sera bleu au lieu d'être orange. Attention: cette astuce ne marche pas sur le MASTER SYSTEM CONVERTER pour la MEGADRIVE.

(Maître Sega)

MEGADRIVE — REVENGE OF SHINOBI



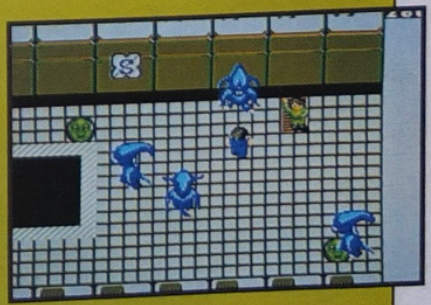
Quand vous verrez apparaître Spiderman au niveau 6-3, faites la quatrième magie (l'auto-destruction). Il partira et laissera la place à Batman. Pour l'éliminer, détruisez une chauve-souris, puis faites encore une fois la quatrième magie, vous passerez alors au niveau 7-1.

(Maître Sega)

MEGADRIVE — SWORD OF VERMILLION

Quand vous serez en possession de la Old Nick Armor et du Raphael's Stick, utilisez l'armure puis le Raphael's Stick. Vous verrez votre total de défense diminuer. Recommencez cette action jusqu'à ce que votre total de défense atteigne zéro. Continuez encore une ou deux fois et votre total atteindra alors une énorme somme (environ quatre mille). Revêtez alors une puissante armure telle que la Diamond Armor et vous ne subirez qu'un point de dégât à chaque coup!
(BANOS Cyril RECEVRA LE TEE-SHIRT SONIC)

MASTER SYSTEM — ALIEN SYNDROME



Ramasse les boites à point d'interrogation, dans les vaisseaux quand lez compteur lit 272, 267, 232, 222, 171, 161, 131 ou 121. Quand tu feras cela, tu seras invincible pour une courte période de temps.
Pour avoir des points en plus:
Dans les vaisseaux, il y a des salles avec des Green Faces (visages verts) sur le sol. Si tu les tues, tu as 500 points. Par la suite, ils apparaîtront de nouveau, t quand ils réapparaîtront, tue-les et reçois 500 points supplémentaires.

(Maître Sega)

MEGADRIVE

LAST BATTLE

Chapitre 1

New legend creators (créateurs d'une nouvelle légende)

WESTERN AREA (Zone de l'Ouest):
Donne des coups de poing et de pied à ton ennemi.

THE WILDERNESS (lieu sauvage):
Donne des coups de poing et de pied à ton ennemi.

HULK'S AREA (Zone d'Hulk):
Arrive en courant sur Hulk, agenouille toi et donne des coups de poing. Essaye de le repousser vers le côté droit de l'écran. Quand il vole au dessus de toi, tourne et commence à lui donner des coups de poing immédiatement. Répète cette opération jusqu'à ce qu'il soit détruit.

PRISON ENTRANCE (Entrée de la prison):
Donne des coups de poing et de pied à ton ennemi.

QUIET VILLAGE (Village tranquille):
Va voir Luisa en marchant.

BUTCHER'S AREA (Zone du boucher):
Marche jusqu'au Green Blob. Avance-toi vers lui, et quand il crache, recule. Puis avance vers lui de nouveau, et frappe le dans le visage. Puis tourne et marche dans l'autre sens, et fais attention aux boules noires et aux choses qu'il crache. Répète cette procédure jusqu'à ce qu'il soit détruit.

REBEL'S PRISON (Prison du rebelle):
Traverse le labyrinthe et reconstitue ton énergie, en entrant par les portes noires, autant que nécessaire. Au bout du labyrinthe, tu trouveras ZEE-BEE, qui reconstituera ton énergie complètement.

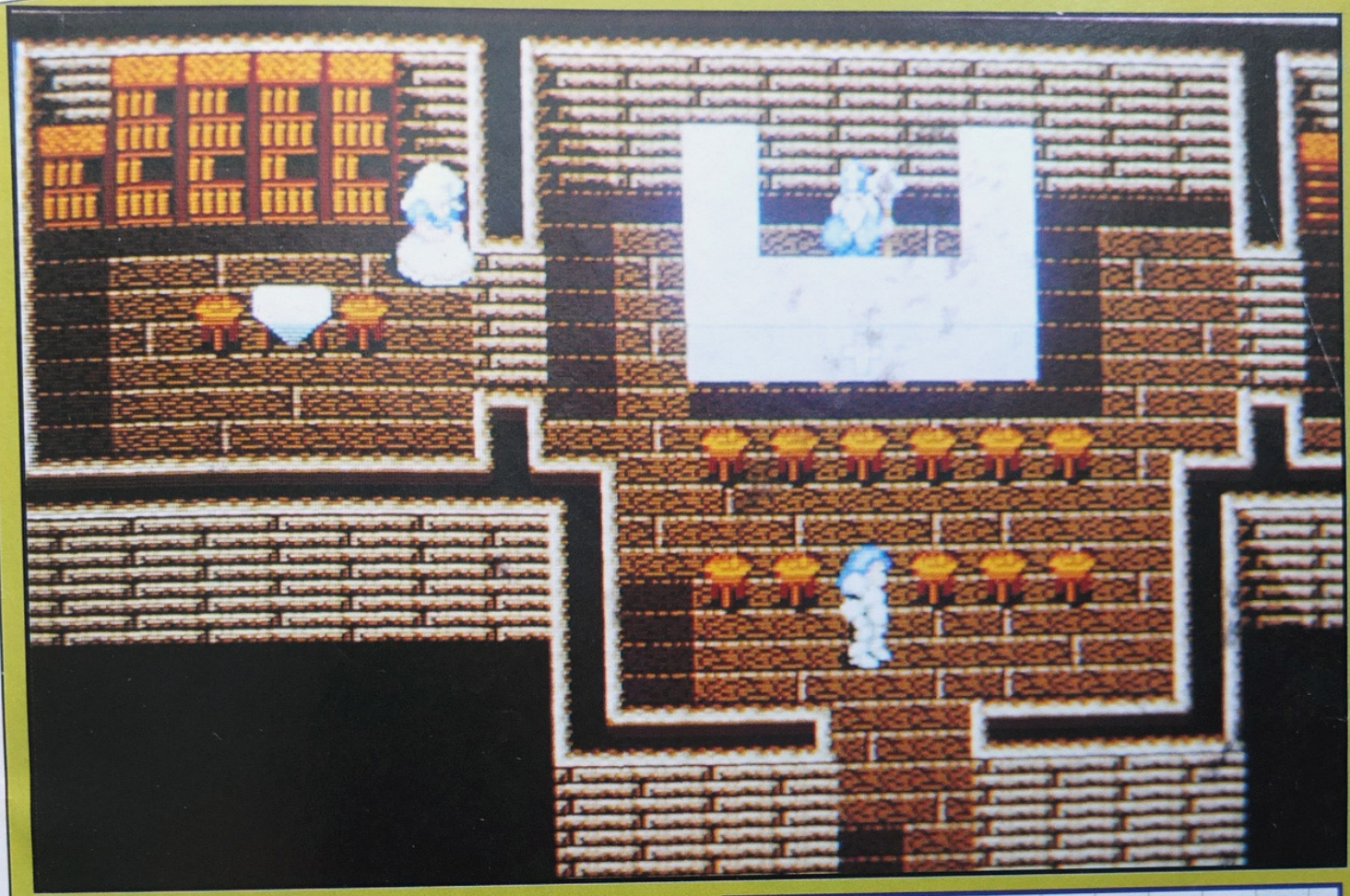
ETERNAL PLAIN (Plaine éternelle):
C'est là où tu rencontreras Syd. Pour le vaincre, saute par dessus la boule de feu qu'il te lance, cours jusqu'à lui, donne lui trois coups de pied volant à la tête. Prends garde à ses grands coups. Après qu'il t'en ait donné, cours jusqu'à lui, agenouille-toi, et commence à donner des coups de poing. Répète cette opération jusqu'à ce que sa force ait presque disparu. Puis relève-toi et donne lui des coups de poing dans la poitrine pour l'achever.
(Maître Sega)

Mode continue:

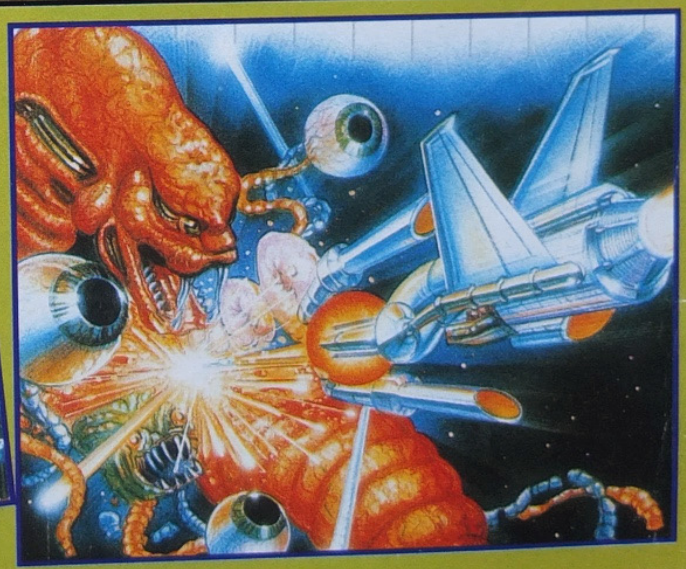
Quand tu meurs après le premier Chapter (chapitre), appuie sur les boutons A, B, et C et presse START deux fois. Ceci t'amènera à un écran qui dit "CHAPTER 1". Choisis le chapitre où tu es mort.

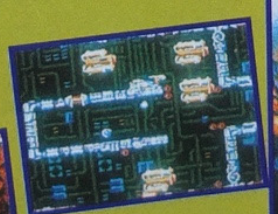
MASTER SYSTEM

R-TYPE



Pendant le compte à rebours de l'écran continue, faites tourner le manche du joystick dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vous accéderez alors au "SOUND TEST". Mettez-vous sur la musique "00" qui est la "MUSIC END", ensuite appuyez sur le bouton n°2 du joystick et dirigez le manche du joystick à gauche. Vous verrez apparaître le son "95", placez-vous sur le son "75". Ensuite faites jouer, tous les sons compris entre le numéro "75" et "30", revenez à l'écran continu et faites tourner le manche du joystick dans le sens des aiguilles d'une montre, vous verrez alors s'afficher une vingtaine de crédits, recommencez l'opération 2 ou 3 fois pour pouvoir obtenir 99 crédits.
(Noël Felix va recevoir la TROUSSE SONIC)





MASTER SYSTEM

POWER STRIKE

Pour avoir 9 vies au départ:
A la page de présentation, appuie sur ta manette: BAS • DROITE • BAS • BAS • GAUCHE • DROITE • HAUT • DROITE • puis appuis sur le bouton 1.
(Maître Sega)

MASTER SYSTEM

QUARTET

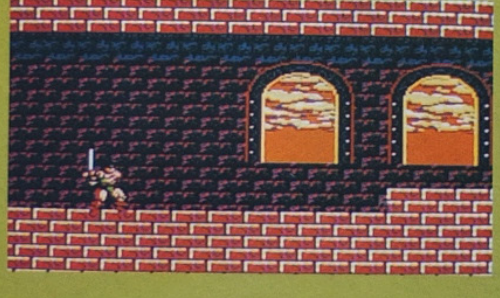
A la page de présentation du jeu, appuie 14 fois sur le bouton PAUSE sur ta console. Ainsi, dès le départ du jeu, tu auras l'arme très puissante du rayon laser en demi-lune.
(Maître Sega)

RASTAN

VOICI LA MEILLEURE MÉTHODE POUR BATTRE LES SEIGNEURS DU MAL DE SEMIA

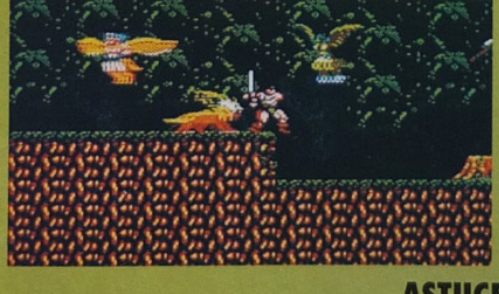
ROUND 1 : KENTOROUS
Atterris sur lui avec ton arme pointée vers le bas. Frappe-le trois fois.

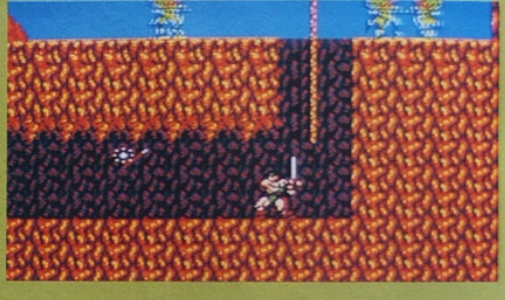
ROUND 2 : SLAYER
Ecarte-toi des boules de feu qu'il tire. Quand il s'arrête de tirer, approche-toi, accroupis-toi et frappe ses genoux.



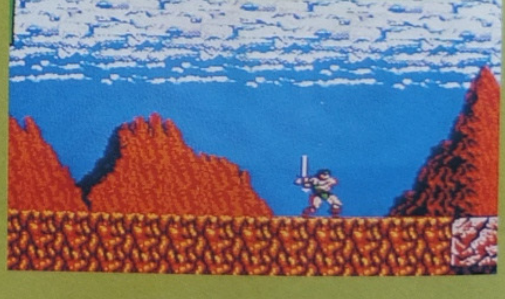
ROUND 3 : SHUKUMAS
Frappe-le à la tête tout en évitant ses boules de feu.

ROUND 4 : ARYOUS
Continue à te déplacer, car si tu t'arrêtes, il t'attaquera.
Essaie de le poignarder par en dessous sans arrêt.





ROUND 5 : FEDORAK
Frappe-le à la tête de six à huit fois avec ton épée en bas. Utilise le saut très haut, à partir du mur, pour atteindre la hauteur nécessaire.



ROUND 6 : RED DRAGON
Frappe-le avec ton épée sur les côtés de sa tête. Evite de le toucher avec n'importe quelle partie de ton corps.
Il faut que tu saches que lorsque sa tête s'arrête de bouger, c'est qu'il va tirer.

ASTUCES POUR MIEUX JOUER

SAUT TRES HAUT :
Presse HAUT et GAUCHE ou HAUT et DROITE sur le pavé directionnel selon le sens dans lequel tu veux sauter, puis presse le bouton saut.

SAUTER DES MURS :
Pour sauter des murs, saute vers le mur et juste quand tu le heurtes, presse le bouton saut de nouveau.

MASTER SYSTEM

KUNG FU KID

NIVEAU 1

Pour tuer Indara, il faut sauter et changer de direction en l'air tout en donnant un coup de pied. Refaire ça jusqu'à ce qu'il meure.

NIVEAU 2

Pour obtenir les super talismans, allez sur le petit pont et frappez la première écrevisse qui tombera.

NIVEAU 3

Essayez d'obtenir les super talismans qui vous seront fort utiles au cinquième niveau.
Attention aux mains qui vous tirent dessus; sautez au-dessus des balles et tuez-les de deux coups de pieds.
Pour la grenouille Geroppa, il faut la toucher quand elle est en l'air et revenir, sinon elle vous tombe dessus. Ne sautez pas.

NIVEAU 4

A l'intérieur du palais (c'est le plus beau tableau). Deux frères, Liu et Chen, vont vous attaquer. Prenez-les un par un. Baissez-vous quand ils lancent leurs couteaux et frappez-les quand ils sont en l'air.

NIVEAU 5

Sans doute le plus difficile... Vous aurez besoin de vos super talismans! Pour Tao, le roi des Zombies: il y a à peu près trois secondes entre chaque boule; sautez lorsqu'elles arrivent et donnez-lui des coups de pieds sans arrêt.

NIVEAU 6

Gorrida le géant:
Approchez-vous de lui et faites un balayage (joystick en bas et bouton 2) et tirez-vous vite fait.
Il se fige, donnez un coup de poutre, et là, vous n'avez qu'à recommencer.

Les deux jumelles Rinrin et Minmin:
Attendez que l'une d'elles saute et cueillez-la d'un coup de pied volant (boutons 1 et 2 successivement).

Chu-Ho:
Tombez-lui dessus en faisant un coup de pied volant. Il se figera comme s'il était sonné.
Profitez de cette faiblesse et décrochez-lui une mouflette dans le dos (joystick à l'horizontale et bouton 2). Il avancera, se figera à nouveau et vous n'aurez qu'à répéter la manœuvre.

Miao:
Coups de pied volant, de nouveau.

Rong Wang:
Sautez en direction d'un mur, prenez appui dessus et, quand il saute, appuyez sur le bouton 2 pour faire un coup de pied volant. Si vous le touchez, il tombera à terre et vous n'aurez qu'à répéter la manœuvre en changeant chaque fois de mur.

NIVEAU 7

Méfiez-vous de Mandana, il est très rapide! Sautez-lui dessus lorsque vous êtes en l'air. Lorsque vous retombez, frappez-le par derrière. Si c'est bien fait, ça suffit...

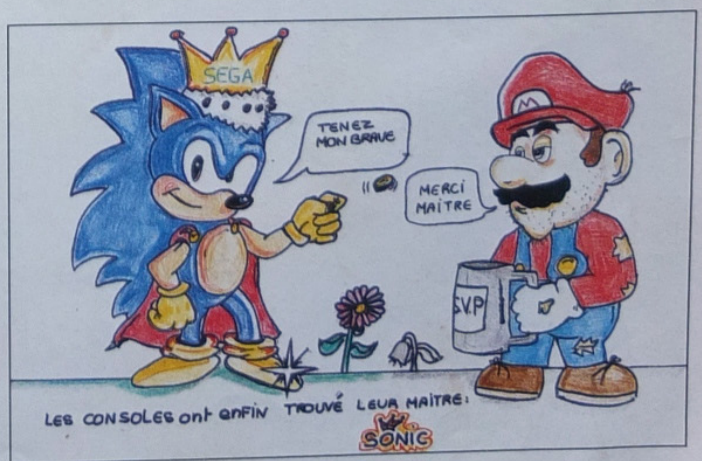
A la recherche des brioches perdues...
Les "sweet buns"(brioches sucrées) redonnent de l'énergie à Wang. Voici où ils sont situés.
Niveau 3:
Il y en a un sur la seconde plate-forme à droite. Une fois sur la plate-forme, mettez-vous juste au bord en faisant dépasser les pieds et sautez haut en donnant un coup de pied: le gâteau apparaîtra !
Niveau 5:
Il y en a un dans l'angle supérieur du labyrinthe. La procédure pour le faire apparaître est identique à celle du niveau 3.
Le Bocal bleu:
Le bocal bleu vous servira contre le "puzzle Wizard" qui lance du feu. Après avoir combattu tous les ennemis du cinquième niveau, allez le plus loin possible sur la droite, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus avancer. Sautillez alors sur le mur invisible qui se trouve là, puis faites un saut en donnant un coup de pied: le bocal apparaîtra alors.
Le super talisman:
Le super talisman multipliera la puissance de tous vos autres talismans. Il est situé au niveau 2 et, pour l'obtenir, il faut tuer l'écrevisse de la plate-forme qui a 5 carrés. Il y a plusieurs écrevisses à ce niveau, repérez donc bien la plate-forme.
Pour utiliser un talisman, appuyez sur la manette dans son milieu.

Solution de David Rocher (st Aubin)

MASTER SYSTEM

AZTEC ADVENTURES

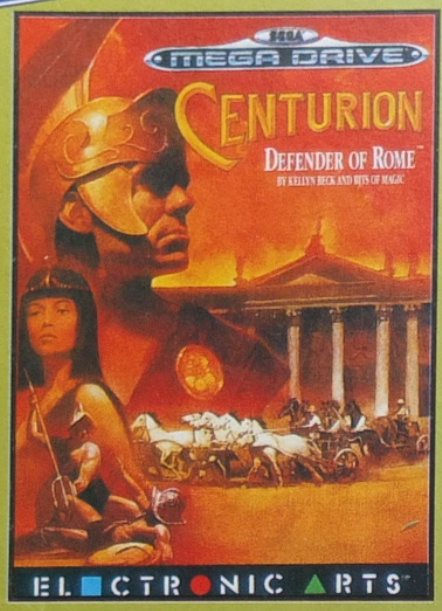
Select round
Lorsqu'à la page de présentation le parchemin est encore fermé, appuyez 5 fois sur le haut de ta manette, et lorsque Nino lance des sacs d'argent, appuyez 3 fois à droite de la manette. Lorsque Nino se met à marcher, appuyez 1 fois à gauche de la manette puis 1 fois en bas.



Dessin de **Yann Lebrun,** 13 ans de Fontenay-sous-Bois.

MEGADRIVE

CENTURION DEFENDER OF ROME



Voici, avant tout, quelques conseils:
Pour ce qui est du deuxième code, celui qui permet de commencer le jeu "Proconsul" et avec 11 armées consulaires, c'est très simple.
Faites une partie normale, envahissez toutes les provinces sauf l'Egypte (ce qui donne le premier code), puis ramenez toutes les légions en Italie, et enfin faites se révolter toutes vos possessions (sauf l'Italie) en leur demandant des impôts très élevés.
Vous ne posséderez ainsi que l'Italie, mais vous serez Proconsul et aurez ainsi des armées consulaires.
Sauvez alors la partie, vous récupérerez alors avec le nouveau mot de passe toutes les provinces perdues!
Voici comment négocier pour décrocher une alliance à coup sûr.

DALMATIA:
NASTY
ASK ALLY

SICILIA
FORMAL
NASTY
ASK ALLY

HISPANIA
FORMAL
NASTY
ASK ALLY

BRITANIA
NASTY
ASK ALLY

PONTUS
FRIENDLY
FRIENDLY
ASK ALLY

CILICIA
FRIENDLY
ASK ALLY

ARMENIA
FORMAL
FORMAL
ASK ALLY

MORETANIA
FORMAL
NASTY
ASK ALLY

MESOPOTAMIA
FORMAL
FORMAL
ASK ALLY

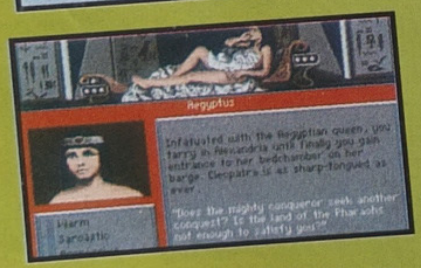
ARABIA
FORMAL
NASTY
ASK ALLY

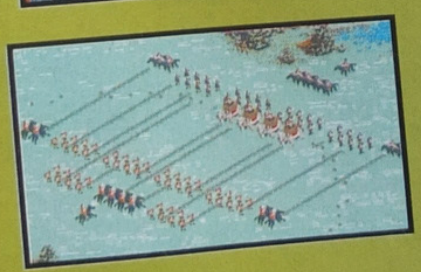
THRACIA
FORMAL
FORMAL
ASK ALLY

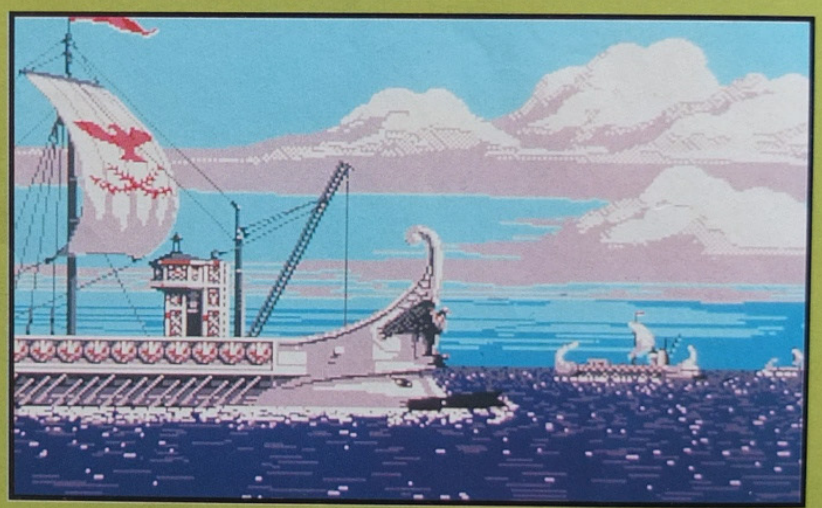
SCYTIA
NASTY
ASK ALLY

AEGYPTUS
FRIENDLY
FRIENDLY
ASK ALLY

-Pour séduire la reine du Nil:
WARM-GENTLE-APPROACH







-Pour être certain que votre demande d'alliance ne soit pas rejetée, demandez toujours le tribut le plus bas (LOW). Néanmoins la Dalmatie, l'Espagne, la Mésopotamie et la Thracie accepteront un tribut moyen (MEDIUM), ainsi que l'Egypte.
-Il est possible qu'un de ces pays refuse de négocier. Cela se produit si l'honneur de Rome est entaché, lorsque trop de provinces sont mécontentes du gouvernement Romain. Dans ce cas, sponsorisez des jeux dans les provinces dont le moral est rebelle.
Cela peut aussi arriver si votre rang est trop bas. Dans ce cas, revenez plus tard.
-Pour finir voici deux codes qui vous aideront certainement à progresser dans ce jeu:

* TKYA UAB2 1555
55VK VKVF QKVS

Avec ce code, vous posséderez toutes les provinces, sauf l'Egypte.
Il ne vous reste plus qu'à négocier une alliance avec cette dernière pour devenir César!
Pour que Cléopâtre accepte de vous recevoir, vous devez être Proconsul, avoir envahi toutes les autres provinces et posséder vos 1 2 armées consulaires, renforcées au maximum et vos 3 flottes.

* RXGA WLCD QAAA
AH3K VKVQ 1HTJ

Ce code est intéressant car il vous permet de commencer le jeu en ayant déjà le rang de Proconsul et en possédant 11 légions consulaires, super non!

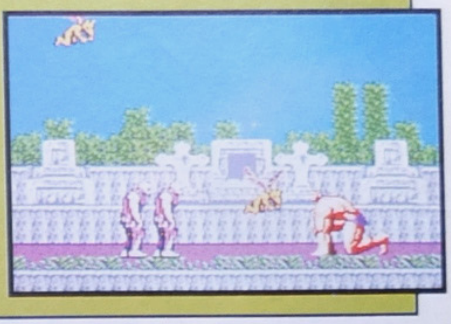
(Frederic Malgras va recevoir une CARTOUCHE pour sa MEGADRIVE)

MASTER SYSTEM — GOLDEN AXE

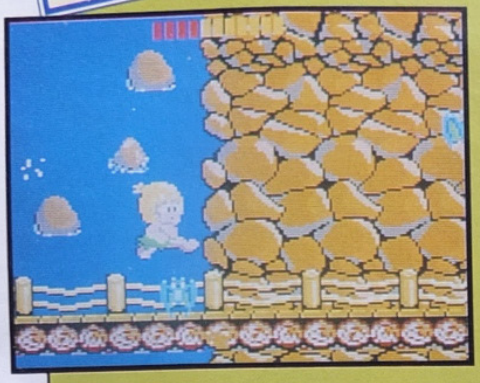
Pour avoir un continue supplémentaire, appuyez sur les deux boutons et dirigez la manette vers le haut en même temps.
(Maître Sega)

MASTER SYSTEM — ALTERED BEAST

Dès que la page de présentation apparaît à l'écran, appuyez en haut et à gauche. Ensuite, appuyez sur les boutons A et B en même temps.
Vous aurez deux carrés de vies.
(Maître Sega)



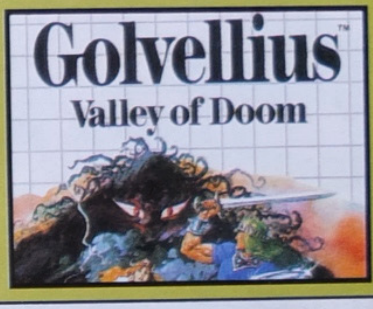
GAME GEAR — WONDER BOY



Au premier niveau, avancez jusqu'au panneau 2, et devant l'escargot, prenez la banane dans le ciel, et le sac. C'est un super passage secret qui vous donne des vies et vous emmène jusqu'au monde numéro 4.
(LAUBENT Stéphane va recevoir un SAC BANANE SONIC)

MASTER SYSTEM — GOLVELLIUS

Tapez ce code pour arriver directement à la fin du jeu :
H7EU YCK4 EXR6 7RTG 7FRK DYGQ XSGW P6SJ
(BARALLA Laurent va recevoir la CASQUETTE SONIC)



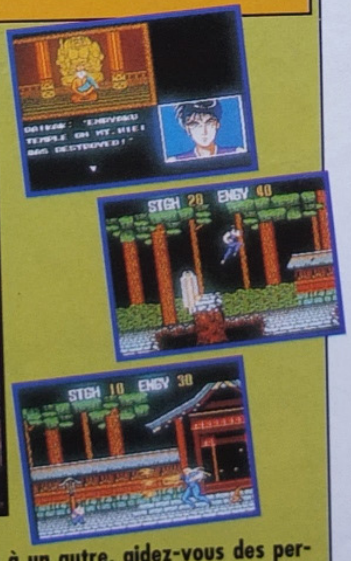
GAME GEAR — SHINOBI

Dans le niveau de Woodland, au palais chinois, vous verrez tout en haut sur le toit de l'édifice, un pilier, sautez et frappez avec une arme et il y aura une vie qui apparaîtra.
(THOREZ Franck recevra un Pin's Sonic)

GAME GEAR — FANTASY ZONE

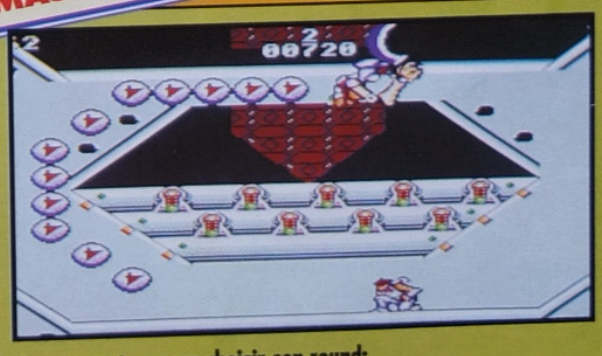
La durée de vie étant trop courte dans ce jeu, pour avoir les continues infinis, il suffit d'appuyer sur la direction haut, sur le bouton 1 et sur Start en même temps. C'est à faire sur la page de présentation.
(TSI Alain va recevoir la CEINTURE SONIC)

MASTER SYSTEM — SPELLCASTER



Pour pouvoir passer d'un tableau à un autre, aidez-vous des personnages que vous trouverez en déplaçant la flèche de "LOOK". Par exemple: pour aller au troisième tableau, il faut diriger la flèche dans le plat de spaghettis, et vous trouverez le personnage Kuma qui vous indiquera votre nouvelle mission.
(Maître Sega)

MASTER SYSTEM — STRIDER



Voici un super truc pour choisir son round:
Quand la console est éteinte, faire HAUT, Boutons 1 et 2: maintenir enfoncés ces 2 touches et allumer la console. Vous commencerez directement en SIBERIE.
Pour commencer au bateau, vous faites le même principe, mais en faisant BAS et maintenir les touches 1 et 2 enfoncées, lorsque la console est éteinte.
(Maître Sega)

DECAP ATTACK

MEGADRIVE

INTRODUCTION:

Rien ne va plus dans le continent du Grand Squelette, le terrifiant Max D.Cap revient accompagné d'une multitude de monstres semer le désordre et la panique. Il s'empare des sept objets sacrés pour morceler le pays en sept îles. Pour parer à cette attaque, le savant Franck N. Stein invente une riposte à ce mal personnifié: Chuck D. Head, un être cousu de toutes pièces. Partez à la recherche des sept objets sacrés pour reconstituer le continent, détruisez les six monstres gardiens des îles et, au bout d'une lutte acharnée, réduisez à néant le terrible Max D. Cap. Tout au long de votre périple, vous affronterez divers monstres et autres zombies, mais ne baissez pas les bras, votre cause est juste. Faites honneur à votre créateur et il vous réservera une énorme surprise. Bonne chasse!

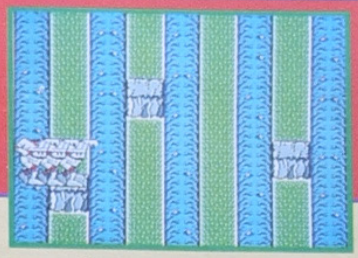
MEGA ASTUCE:

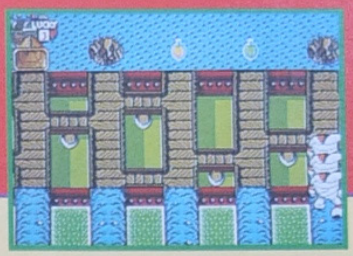
Voici une mega astuce pour Decapattack. Les perches que vous trouverez dispersées dans le jeu servent à vous élancer dans les airs, mais elles vous permettent également de vous régénérer. Chaque fois que vous vous "empalez" dessus, vous récupérez un demi-cœur d'énergie! Ces grandes perches sont faites de plusieurs sections rouges; plus vous vous "empalerez" dessus, plus ces sections blanchiront. Une fois que toutes les sections seront blanches, la perche ne vous donnera plus de demi-cœur.

Et une astuce pour éviter le monstre du 2ème niveau, une! Avant de le combattre, prenez les plates-formes qui sont au-dessus de lui, continuez vers la gauche, puis descendez et vous changerez de niveau sans l'avoir combattu. Sympa, ça.

A QUOI SERVENT LES PIECES ?

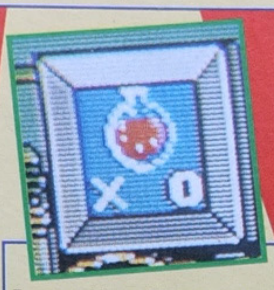
La quantité de pièces collectées au cours du jeu est indiquée dans la fenêtre.





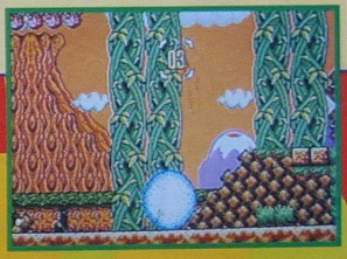
Ces pièces vous servent à parier sur le bonus game. Vous choisissez un chemin et vous pariez une pièce, puis Chuck fera son petit bonhomme de chemin. Vous pourrez, avec de la chance, récupérer des vies, des potions ou rien du tout, hé oui, la loi du hasard !

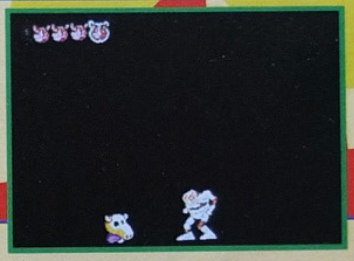
Dans la fenêtre, vous pourrez utiliser les différentes potions: nous allons vous expliquer quels sont leurs pouvoirs. Attention, l'effet de chacune de ces potions ne dure que dix secondes. Flûte, seulement dix secondes ? Oui.



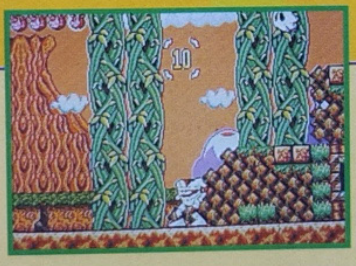
La potion Xenon sert à provoquer un tremblement de terre qui détruit tout ennemi présent à l'écran.

La potion de l'invincibilité sert à vous rendre invincible, comme son nom l'indique (Note de Sonic: ah ah... Oh mon Dieu)! Elle est très pratique contre les boss de fin.

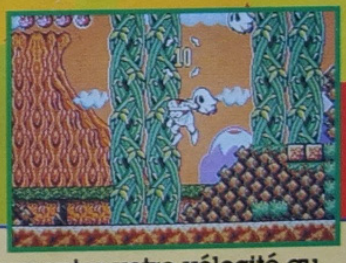




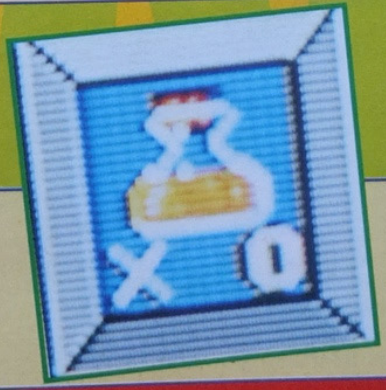
La potion Trioxy lance un éclair contre vos ennemis les plus proches. Cette potion est très utile contre les ennemis qui sont loin de vous.



La potion Freez sert à geler tous les ennemis à l'écran. Quand une nuée d'ennemis vous tombe dessus, cette potion vous rend bien service!



La potion Claxy sert à augmenter votre vélocité au saut et à votre déplacement. Utilisez-la contre les boss de fin de niveau, elle vous sera utile !



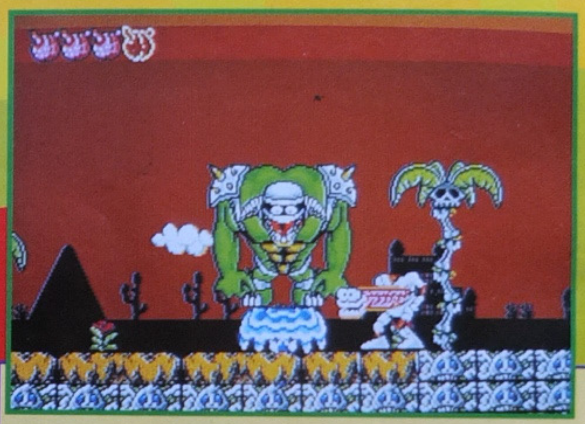
La potion OozeO2 sert à accroître votre force de frappe. Elle aussi, utilisez-la uniquement contre le boss final de chaque niveau.

TACTIQUE POUR BATTRE TOUS LES BOSS :

Pour tous les boss, il convient d'avoir les potions OozeO2 et Claxy pour vous faciliter le travail: avec ces potions, ils ne résisteront guère longtemps. Bien fait pour eux.

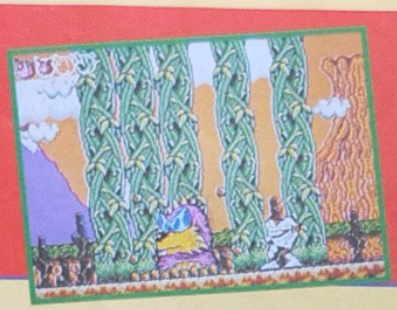
BOSS NIVEAU 1:
Il arrive sur la gauche de l'écran puis court vers vous. Frappez-le quand il passe à côté de vous, il ne vous touchera pas. Une fois sa course finie, il se positionne sur la droite de l'écran, puis vous lance son masque qui est en fait un boomerang. Placez-vous à côté de lui et frappez-le; ne vous inquiétez pas, le boomerang passera au dessus de vous.Utilisez la potion OozeO2 pour le tuer plus rapidement (si par malheur vous ne possédez aucune potion de force, recommencez la même opération pour le battre mais de l'autre côté). Avant de dépasser le panneau de fin de niveau, vous verrez des plates-formes: grimpez-y et en haut de celles-ci vous trouverez deux statues qui pourront vous donner des cœurs, ainsi que d'autres objets.

BOSS NIVEAU 2:
C'est un crapaud qui arrive de la gauche et qui saute vers la droite, il se stabilise au milieu de l'écran avant de vous lancer sa progéniture. Positionnez-vous derrière le crapaud et mordez-le dans son anatomie la plus charnue: après quelques coups de canines, il vous laissera le passage grand ouvert !



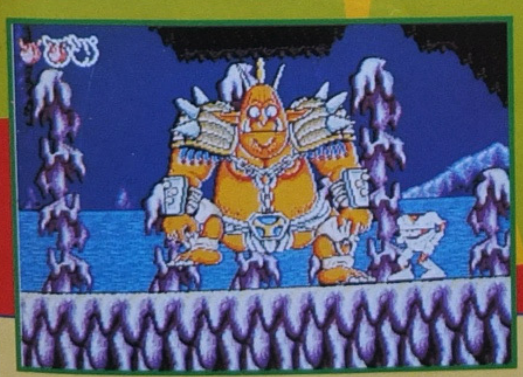
BOSS NIVEAU 3:
Le boss de ce niveau est une sorte "d'Hulk" casqué, qui est porté par un jet d'eau. Il se déplace de gauche à droite et de haut en bas, vous devez le toucher au corps ou à la tête pour vous en défaire. Il attaque en s'arrêtant à mi-hauteur et vous crache des boules de feu, évitez-les, elles ne sont pas rapides. Utilisez les potions habituelles pour le détruire.

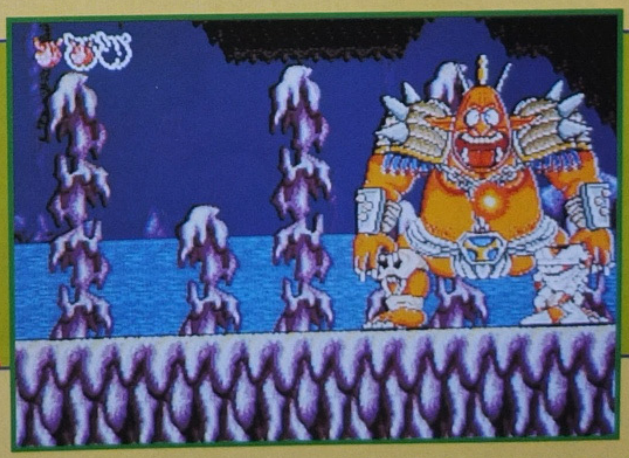
BOSS NIVEAU 4:
Il s'agit d'une sorte de boule qui passe de droite à gauche et de gauche à droite. Elle attaque en se divisant en trois parties et vous lance des petites bêtes qui vous tombent dessus en parachute. Quand elles ont atteint le sol, elles se dirigent de votre côté. Tant que la boule fait son va-et-vient de gauche à droite, restez accroupi, et sautez-lui dessus en la mordant à la tête quand elle se divise. Après quelques morsures, l'immonde créature vous libérera le passage pour le niveau suivant.



BOSS NIVEAU 5:
C'est une taupe qui vous attend à ce niveau, elle arrive de sous-terre (chose inhabituelle chez une taupe!) de droite à gauche et elle apparaît à la surface une fois qu'elle a effectué un aller et retour de l'écran. Quand elle apparaît à la surface, elle reste à peu près deux secondes puis elle vous lance des pierres. Ensuite, elle s'enfouit à nouveau dans le sol puis elle recommence ses aller et retour. Quand elle est à la surface, mordez-la deux ou trois fois, puis allez dans le sens opposé à elle pour éviter ses pierres; faites bien attention, ses attaques se feront de plus en plus rapides quand elle se sentira au bord de la Mort, non, pas ça, pas la Mort!

BOSS NIVEAU 6:
Vous allez affronter l'abominable homme des neiges! Il saute de droite à gauche puis se positionne au milieu de l'écran. Ensuite, il fait des mouvements avec ses bras de haut en bas en poussant des cris de haine à votre encontre. C'est à ce moment précis qu'il faut le frapper au ventre. Après sa petite exhibition, il reprend ses sauts puis s'arrête de nouveau en l'air pour vous lancer des boules de verre cette fois-ci. Une tactique pour les éviter consiste à vous positionner sur le bord droit ou gauche de l'écran et de sauter quand il crache ses boules sur vous, vous aurez ainsi largement le temps de les voir arriver.



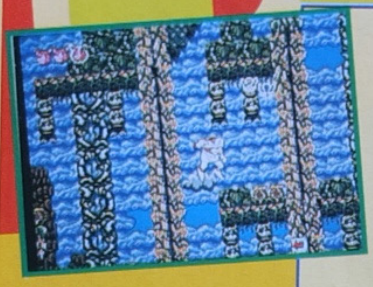


BOSS NIVEAU 7:
Eh oui, bientôt la fin, vous allez maintenant affronter le terrible Max D. Cap. La lutte finale va être plutôt ardue, il arrive en tombant au milieu de l'écran. Pour le détruire, vous devez le toucher à la tête une vingtaine de fois. Son attaque se divise en plusieurs phases. Il commence par sauter sur place et provoque un tremblement de terre quand il retombe (des rochers tombent du plafond). Puis il se dédouble et vous lance une boule de feu qui tourbillonne au dessus de vous pendant quelques secondes, avant de disparaître (quand il se dédouble la première fois, le vrai double est celui de gauche, celui de droite la deuxième fois, et ainsi de suite), et après il se reforme. Plus vous le toucherez, plus ses attaques seront rapides, mais rassurez-vous, il ne tiendra pas longtemps contre votre dentition à toute épreuve. Après l'avoir vaincu vous pourrez voir... Non, je vous laisse le soin de voir de vos propres yeux la fin de cette aventure plutôt "gore".

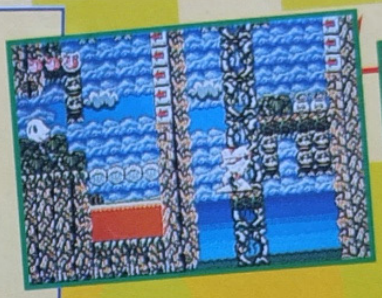
INDICATIONS POUR TROUVER LES OBJETS CACHÉS

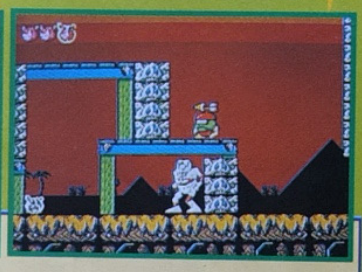
NIVEAU 1.3:
Dans ce niveau, l' objet se trouve juste en dessous de la plate-forme de départ, ainsi qu'une fiole bleue.

NIVEAU 2.3:
Ce niveau commence par une succession de plates-formes. Laissez-vous tomber à droite, tout en bas de l'écran.

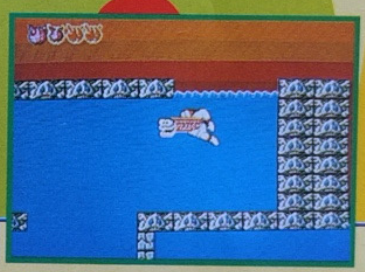


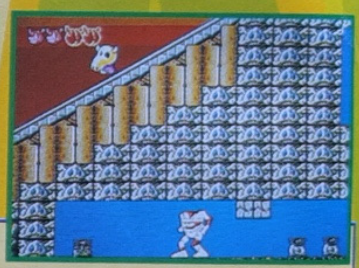
Une fois en bas, montez sur les plates-formes qui sont à votre droite puis redescendez de l'autre côté. Ensuite, dirigez-vous vers la gauche et faites un grand saut. Plus loin, vous atterrirez sur une plate-forme sur laquelle se trouve l'objet que vous recherchez: un livre magique. Chouette, un livre magique !





NIVEAU 3.3:
A ce niveau un petit cœur d' énergie supplémentaire vous attend. Allez à droite puis laissez-vous tomber en bas de l' écran. Une fois en bas, allez à gauche et, dans une succession de plates-formes, vous trouverez une statue, ainsi qu'un cœur d' énergie qui vous sera fort utile pour la suite de votre aventure. Ensuite dirigez-vous vers la droite.

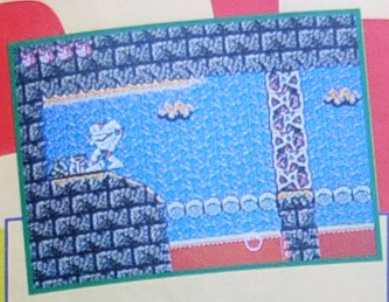




Plusieurs écrans plus loin, vous arriverez à un point d' eau. Plongez, puis nagez vers la gauche. Vous trouverez plusieurs statues, détruisez-les puis continuez vers la gauche et vous arriverez à la statue qui recèle l'objet caché. Cette fois ci, il s'agit d'une fiole verte. Oh oui, une fiole verte!

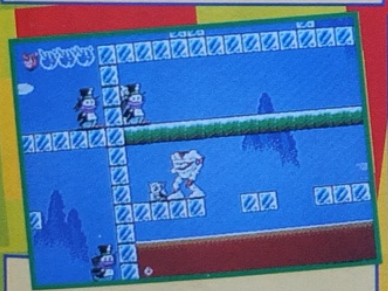
Niveau 4.3:
Sautez dans l'eau sans oublier de tuer le monstre roux qui vous veut autre chose que du bien! Vous vous retrouverez dans un tunnel sous l'eau. Une fois arrivé au bout du tunnel, ressortez de l'eau et dirigez-vous vers la droite.

Plus loin vous arriverez devant un autre trou d'eau, plongez dedans puis nagez vers la gauche. Vous trouverez un autre trou, descendez-y et dirigez-vous toujours dans la même direction. Ressortez par le trou suivant.



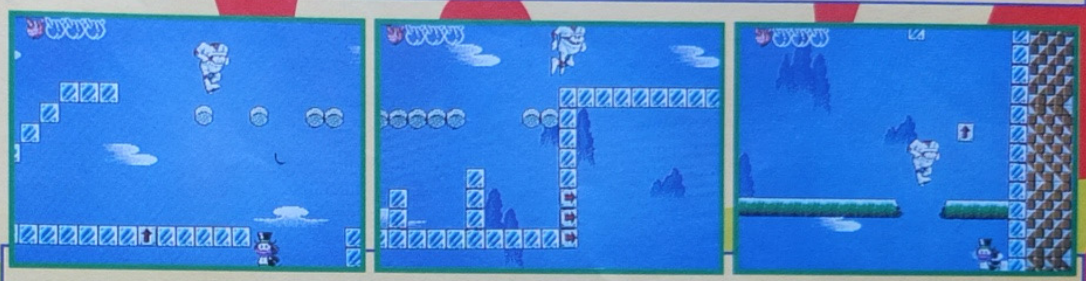
Une fois dans cette poche d'air, continuez vers la gauche, faites bien attention à ne pas tomber dans la lave, cela vous serait fatal. Tout au bout à gauche, vous pourrez prendre l' objet qui est une magnifique clé en or! Super, une clé en or !

NIVEAU 6.3:
Commencez à vous diriger vers la droite, puis grimpez le long du mur en vous aidant des flèches à ressort. Une fois en haut, continuez vers la droite.



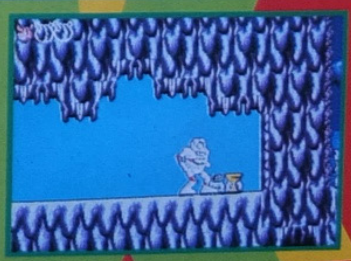
Courez à "tombeau ouvert" vers la gauche. En effet, si par hasard vous y allez "pépère peinard" vous aurez toutes les chances de vous retrouver dans la lave, inutile de vous dire que Chuck D. Head n'aime vraiment pas ça! Lors de votre course effrénée, donnez de sérieux coups de molaires lorsque vous rencontrez des petits patineurs aux intentions belliqueuses. Au bout de ce passage délicat, vous trouverez la statue qui renferme l'objet magique qui est une loupe. Mince alors, une vraie loupe, chouette.

NIVEAU 5.3:
Partez directement vers la droite, vous aurez à survoler plusieurs étendues de lave, oh mon Dieu mon Dieu, de la lave. Vers le milieu de l'écran, vous trouverez des escaliers de pierre. Grimpez dessus, mais ne vous attardez pas trop car les marches s' affaissent au bout de quelques dixièmes de secondes. Quand vous aurez grimpé toutes ces marches, vous découvrirez une statue. Dans cette statue est caché l'objet sacré: un microscope. Sympa, ça, un microscope.



A droite vous rencontrerez des marches de glace. Grimpez, puis sautez sur les pierres suspendues en l'air. Une fois arrivé au bout de ce passage aérien, laissez-vous tomber dans le trou.

NIVEAU 7.3:
La fin de vos aventures approche, allez, un dernier objet et c' est fini! Dans ce niveau, rien de vraiment difficile. Prenez le chemin du dessus, ne rentrez pas dans la première trou d' eau, survolez la lave, ne rentrez pas non plus dans le deuxième trou d' eau. Continuez vers la droite, marchez sur les pierres qui ne sont pas stables et vous arriverez devant un mur garni de flèches à ressorts.



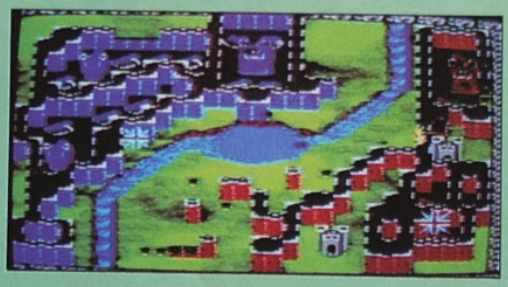
A l' aide de ces flèches, propulsez-vous de l'autre côté du mur, puis plongez dans l'eau. Tuez les deux poissons roux, puis détruisez la statue qui renferme le dernier objet qui est un calice en or. .... THE END! (oh, chouette, la fin!)

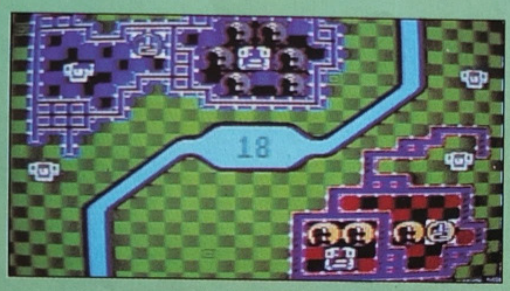
the end !

MASTER SYSTEM

TENGEN

RAMPART

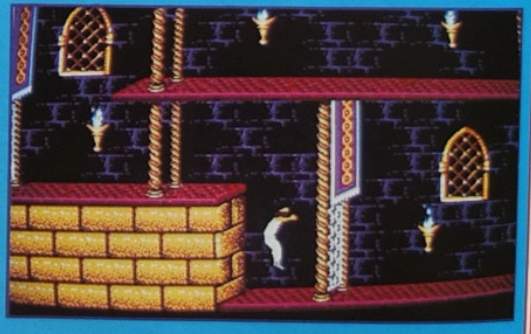




En anglais, Rampart signifie rempart. De votre château, vous devez mener des furieuses attaques contre le château adverse. Votre seule arme contre ces attaques foudroyantes et extrêmement destructrices est un lot de canons. Grâce à ces canons dont le nombre sera variable vous devrez faire sauter les remparts du château adverse. Pour un maximum d'efficacité, vous devrez faire attention à la position de vos canons. Il conviendra d'être un chef militaire très efficace. Inspirez-vous des techniques des plus grands stratèges grecs. Mais l'ennemi, dans cette bataille, ne sera pas en reste. C'est aussi à l'aide de canons qu'il tentera de détruire les murs de votre forteresse. A partir de ce moment, il vous faudra vous mettre à la reconstruction de votre bâtiment et pourquoi pas, à l'agrandissement de votre domaine? Sachez aussi que si vous n'avez plus beaucoup de remparts, il vous sera alors impossible de placer un nombre élevé de canons. Au contraire, plus vos murailles seront vastes, plus vous pourrez y placer de canons. Par conséquent, votre force de frappe s'en trouvera grandement augmentée et votre voisin ne pourra que le regretter. Car assailli par le tir incessant de vos canons, ses murailles se retrouveront bien vite réduites en miettes et votre victoire sera éclatante! Encore une fois, il faudra agir avec circonspection et la rapidité devra s'allier à l'ingéniosité pour obtenir un maximum d'efficacité. Qu'on se le dise, gagner une guerre, c'est essentiellement réfléchir.

MASTER SYSTEM

PRINCE OF PERSIA

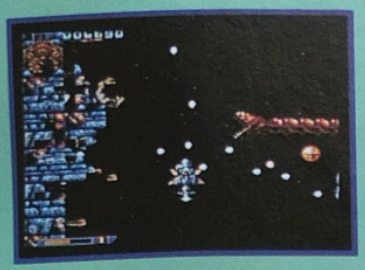


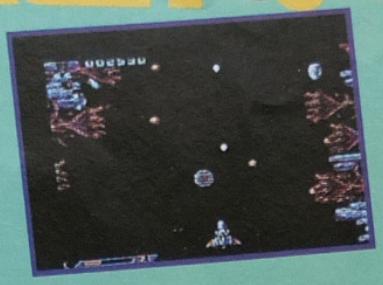
DOMARK

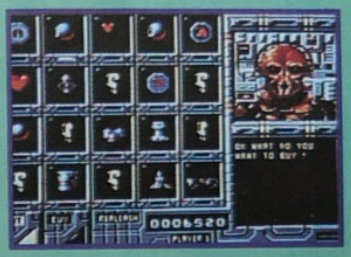
Votre fiancée s'est fait enlever par le calife de votre ville. Votre mariage était pourtant déjà prévu de longue date. Mais le calife ne l'a pas entendu de cette oreille et en voyant la jeune beauté, il s'en est emparé sans hésiter l'ombre d'un instant. Tout cela ne serait pas suffisamment dramatique, si le calife ne menaçait la vie de la jeune princesse demeurant fidèle à votre amour. Il lui laisse alors une heure et une seule pour vous oublier et lui jurer en retour amour et fidélité pour l'éternité. S'il n'obtient pas cette promesse, la belle princesse sera jetée aux tigres affamés et ainsi, personne n'aura jamais son amour! Apprenant cette sinistre affaire, vous avez tout de suite décidé de partir sauver celle pour qui votre cœur ne cesse de battre. Vous vous êtes donc infiltré dans le palais du calife avec la ferme intention de récupérer la lumière de vos jours et, si possible, au passage, trucider l'infâme calife. Première étape dans cet immense palace sombre et froid: vous procurer une arme. En effet, seul et désarmé, vos chances seraient bien minces face aux gardes du palais. Et ces gardes sont bien nombreux. Tous se battent au cimeterre et les duels seront sauvages. Même en vous battant contre le redoutable squelette, vous devrez faire preuve de vos talents d'escrimeur. A certains endroits vous trouverez des potions qui, pour certaines seulement, pourront aussi être des pièges, tendus par le calife. Trappes et pieux, portes qui se referment alors que vous passez dessus, seront autant de lieux communs qu'il faudra savoir éviter ou franchir. Qu'importe, quelque part la princesse attend, inquiète et au seuil d'une mort imminente!

MEGADRIVE

XENON II





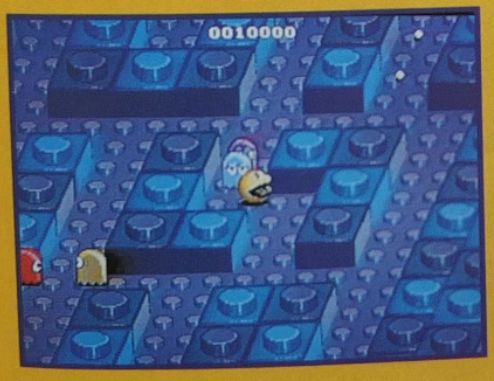


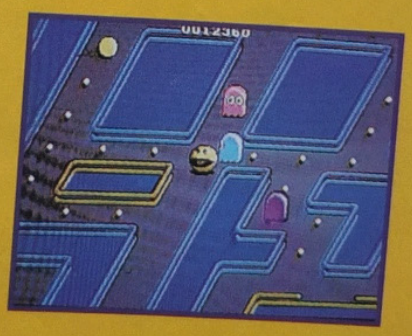
Vous voici parti pour l'une des plus grandes aventures intergalactiques de tous les temps. Xenon II est un shoot them up d'une très grande beauté. Outre des sprites énormes animés d'une façon claire et limpide, il vous proposera de découvrir des boss tout simplement fabuleux et cela, aussi bien par leur taille que par leur aspect. Ces boss ont un physique particulièrement bien soigné et même s'ils sont très agréables à regarder, ils n'en sont pourtant pas moins fichtrement difficiles à détruire. Il ne s'agit pas là de savoir tirer juste et d'être d'une rapidité foudroyante mais, il faudra élaborer plus d'une stratégie subtile pour espérer pouvoir passer ces fameux boss sans mourir coup sur coup! En dehors des boss, vous serez assailli par des hordes entières composées de créatures et vaisseaux extra-terrestres qui, tout en étant hideux pour les concepts humains, n'en seront pas moins colorés. Autant vous dire qu'il y aura de la bagarre et le nombre de victimes au coeur de ces endroits étranges et inhospitaliers sera excessivement élevé! Bien sûr, en supposant que vous soyez assez rapide pour esquiver à temps les lots de missiles, les tirs de lasers et de mitrailleuses lourdes et toute la panoplie de l'extra-terrestre guerrier, qui offre un surprenant éventail de variétés. Une fois de plus la lutte sera inégale, mais que voulez-vous, à la fin on commence à s'habituer!

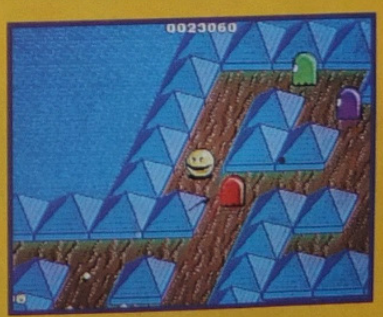
MEGADRIVE

Pacmania

TENGEN





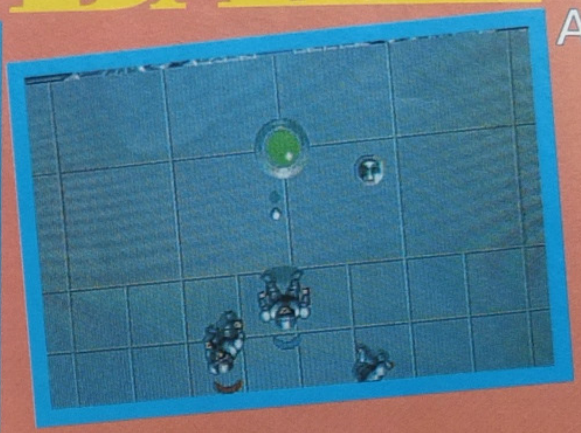


La star de toutes les sphères arrive sur la Mégadrive. Pac Man, pour ne pas le nommer, revient dévorer des tonnes de pilules dans des labyrinthes au tracé compliqué. Mais cette fois, tout se passe en trois dimensions! Les éternels fantômes gloutons sont encore là, guettant l'instant propice pour dévorer l'adorable boule jaune. Pour contre-attaquer, un seul moyen, s'emparer d'une pastille de force pour ensuite courir sus aux fantômes et les croquer sans autre forme de procès. Une fois dévorés, il ne restera d'eux que les yeux qui iront se rematérialiser au bout d'un très court lapse de temps, le temps pour eux de reprendre quelques forces et de repartir aussitôt vous courir après. Bien heureusement, comme toute ces aventures se déroulent dans des univers en trois dimensions aux contours et décors variables, l'incontournable Pac Man aura aussi l'opportunité de sauter par dessus les fantômes qui seront pris au dépourvu, ne sachant que faire. Plus question de se laisser bloquer bêtement dans un coin, maintenant, sautez et vous êtes tiré d'affaire! Mais attention, car si dans les premiers niveaux les fantômes se contentent de vous regarder faire, très vite ils tenteront, pour certain d'entre eux de contrer votre saut en sauter au même instant et dans ce cas tel est pris qui...

MEGADRIVE

SPEEDBALL II

ARENA



Au XXII ème siècle, les sports ont une particularité, c'est qu'ils versent essentiellement dans la violence brutale et bestiale. Voici le nouveau sport proposé, le Speedball. Comme dans à peu prêt tout les sports le principe de jeu est extrêmement simple. Il suffit de faire rebondir une balle d'acier contre une paroi métallique défendue par un gardien de but. Pour parvenir à ses fins, tous les moyens sont bons: bonus ramassés sur le sol rendant l'équipe adverse stupide, tackles sauvages... seule la victoire importe. Vous pourrez, si vous le souhaitez, jouer en ligue et ainsi suivre votre équipe que vous aurez, et cela dès le début, façonnée à votre guise. Lors de cette étape, vous répartirez en fonction des crédits disponibles les caractéristiques de vos joueurs. Au fur et à mesure de vos victoires, les crédits arriveront et il deviendra alors de plus en plus facile de composer une équipe puissante. Sur le terrain en lui-même, il y a différents bonus qu'il faudra déclencher: toboggan pour la balle, étoiles à allumer... bref, là encore de bons moyens de récolter quelques subtantiels crédits, histoire d'améliorer les caractéristiques des membres de votre équipe. Après un certain nombre de chocs répétés, quelques joueurs iront peut-être mordre la poussière? Dans ce cas les ambulanciers viendront ramasser le corps inanimé. De l'action, beaucoup d'actions, une tonne d'actions en perspective!

MEGADRIVE

GALAXY FORCE II

SEGA

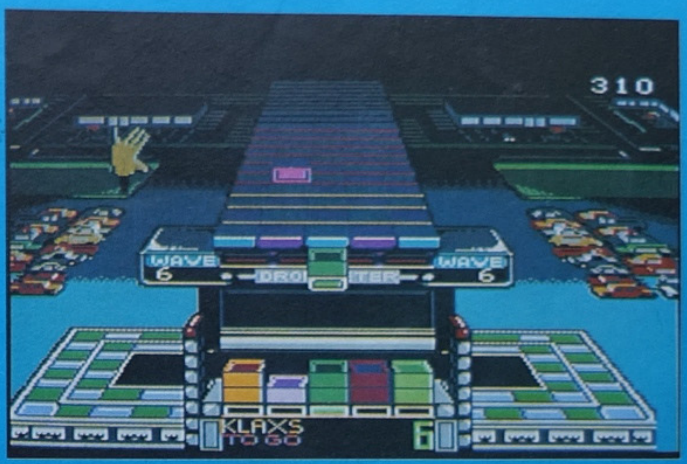
L'espace est infesté de mutants cruels et perfides. Réfugiés sur cinq planètes qu'ils ont envahi, il faudra les déloger et les détruire, ceci étant le seul et radical moyen de préserver une paix déjà bien fragile dans tout l'univers. A bord de votre vaisseau spatial, voyagez dans des paysages fantastiques où se succèdent par vague les hordes de vaisseaux ennemis. Un seul mot d'ordre: tirez sur tout ce qui vole! Sur certaines planètes, ce sont aussi des gerbes de lave ou des plantes géantes surgissant du sol qu'il faudra éviter et là, pas moyen de les détruire. Vos réflexes de pilotes interstellaire seront mis à rude épreuve! Une fois sur la planète cible, il faudra rechercher et pénétrer dans la base ennemie pour en faire exploser le centre, une centrale nucléaire pourvue d'armes d'une puissance terrifiante. Au milieu de toute cette pagaïe, il faudra assister à un ravitaillement en vol, histoire de faire le plein d'énergie. Réalisés en trois dimensions, ces ballets dans l'espace et sur des planètes étrangères vous feront voir qu'il n'est pas toujours évident de rester vivant et cela, même aux commandes d'un chasseur interstellaire surarmé!

MASTER SYSTEM

KLAX

TENGEN

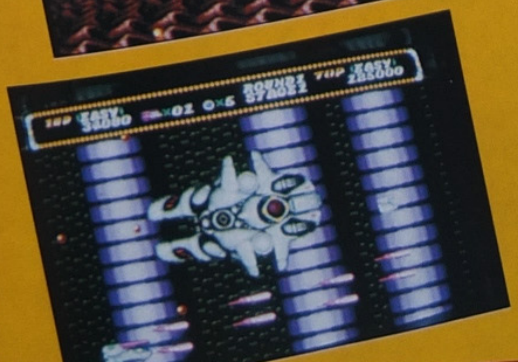
Voici l'un des plus célèbres jeux de réflexion: Klax. Alors que des briques de couleurs différentes défilent sur un tapis roulant, vous devez les récupérer et les classer par couleur dans quatre petites colonnes. Pour gagner, vous devez réaliser des figures avec les briques qui sont de la même couleur. Il ne faut pas juste faire des colonnes de trois briques. Il faut aussi faire des lignes ou des diagonales. Avec l'expérience, vous pourrez au fur et à mesure réaliser des figures qui compteront jusqu'à douze briques! Pour les réaliser, il faudra combiner patience et intelligence. Les briques arriveront de plus en plus vite et de plus en plus nombreuses. Si vous ne vous tenez pas prêt à la réception avec votre raquette destinée à les répartir dans les colonnes, elles tomberont dans un cri d'agonie. Chaque brique qui tombe vous rapprochera un peu plus du terrible Game Over. Alors sachez être rapide! Il arrivera la même chose lorsque les colonnes seront toutes remplies et qu'aucune figure ne sera réalisée. Il faut bien dire que, même si l'on peut repousser les briques sur le tapis, ce qui n'offre qu'un très bref répit, il devient très vite dur de réaliser les figures imposées. Comble de joie, vous pourrez aussi jouer à deux simultanément. De quoi s'offrir des compétitions intellectuelles dignes des plus grands duels de l'histoire!



MEGADRIVE

HellFire

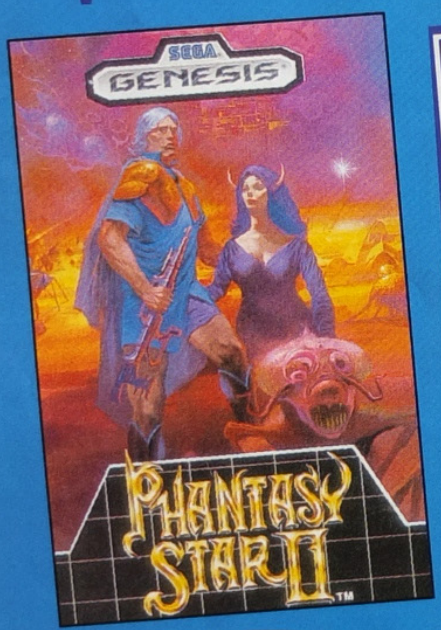
MASNA



Lâché par votre vaisseau en plein territoire ennemi, vous devez, si jamais vous voulez revenir chez vous, anéantir purement et simplement les troupes qui vous barreront le passage. A votre disposition, une mitrailleuse lourde. Cette mitrailleuse offre pourtant une particularité notable puisque vous pouvez l'orienter à votre gré. Tir de face, en arrière, sur les quatre diagonales ou encore sur le travers de votre vaisseau, aucun coin de l'écran ne vous sera inaccessible. Bien sûr, il faudra savoir être habile pour effectuer le changement suffisamment tôt et en plus, choisir le bon mode de tir au bon moment. Après avoir abattu un grand nombre d'ennemis au contour varié, il faudra détruire d'immenses forteresses volantes. Ces combats se dérouleront à une vitesse vertigineuse au rythme d'une musique très rock. Pour mettre fin aux jours de cet ennemi de taille, un seul moyen, atteindre son ou ses points faibles. Pour toucher ses points névralgiques, il faudra bien sûr user des différents modes de tir. Mais vous pourrez toujours choisir d'utiliser l'arme absolue. Vous pourrez utiliser cette machine un nombre de fois limité, mais sa puissance sera tout à fait dévastatrice. Utilisable uniquement en tir de front, elle vous permettra d'en finir plus rapidement avec les boss dont la résistance sera à la mesure de leur taille et de leur beauté. Comme pour tout bon shoot them up qui se respecte, vous aurez en cours de route l'occasion de ramasser des bonus de tirs. Ces bonus seront très variés. Il faudra veiller à choisir les plus efficaces. L'espace résonnera encore longtemps de cette bataille des titans, menée par un homme solitaire contre une armée entière!

PHANTASY STAR II

MEGADRIVE



Beaucoup d'entre vous sont bloqués par les boss de ce jeu, Dark Force et Mother Brain, pour ne pas les nommer. Il s'agit là d'adversaire coriaces, mais vous devez pourtant les vaincre à tout prix! Le problème vient du fait que bon nombre de joueurs utilisent le "hint book" qui est fourni avec le jeu. Grâce à cette solution, on progresse très rapidement et on arrive devant les monstres sans que le niveau de son personnage soit suffisamment élevé pour avoir une chance de vaincre des adversaires aussi redoutables.

UN PETIT RÉCAPITULATIF DE VOS PERSONNAGES :

1: Rolf, c'est vous qui l'incarnez, vous ne pouvez donc être que le meilleur.

2: Nei, votre femme, morte au combat durant l'aventure, vous ne pouvez plus l'utiliser.

3: Rudo, le chasseur professionnel, la brute du groupe, sa force de frappe n'a d'égale que sa résistance.

4: Amy, l'infirmière, n'est pas douée pour le combat, mais elle sait vous soigner !

PHANTASY STAR II

COMMENT BATTRE DARK FORCE?

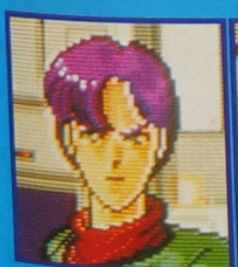
Dark Force est le mal personnifié. Il ira même jusqu'à contaminer vos personnages avec sa méchanceté. Il faut donc programmer vos combats de la manière suivante: Rolf utilise la magie Nathu, Rudo tire avec le Neishot, Anna frappe avec ses boomerangs et Amy redonne de la vie à tous les personnages. Lorsque Dark Force rendra vos personnages mauvais, il faudra attendre un round, le temps que la Neisword disperse le mal de Darkforce. Vos amis pourront alors l'attaquer.

COMMENT BATTRE MOTHER BRAIN?

Mother Brain est l'ordinateur devenu fou, qui a déjà essayé de vous tuer en vous projetant sur la planète Palm. Cette fois-ci, il compte bien ne pas vous rater.

Mother brain est un ennemi très puissant qui vous donnera du fil à retordre, si vous n'y prêtez pas garde. Il faudra constamment surveiller vos points de vie, ceux de vos personnages, et arrêter le combat tous les tours de jeu pour redonner des points de vie à ceux qui en ont moins de 90. En effet, si vous en avez moins de 90, vous risquez de ne pas survivre à la prochaine attaque. Suivez donc ces quelques conseils:

- Toujours utiliser Rolf en magie, et envoyer le Nathu jusqu'à épuisement de son niveau de magie.
- Ne pas oublier de faire le plein de Trimate, ou d'aller voler des star-mist chez Lutz.
- Garder le groupe idéal suivant: Rolf, Rudo, Amy, Anna.
- Aller voler, si ce n'est déjà fait, le visiphone, qui vous permet de sauvegarder à n'importe quel endroit du jeu.Il faut, pour l'obtenir, aller au Central Tower, dans Paseo, et y emmener Shir qui le volera pour vous.
- Ne jamais laisser le combat se dérouler de manière continue. Il faut s'arrêter après chaque round, afin de soigner ses personnages.
- Et surtout, il ne faut pas essayer d'affronter Mother brain tant que votre niveau est trop faible. En effet, il ne faut pas espérer le battre en-dessous du 29ème niveau. N'hésitez pas à faire des combats dans le vaisseau Noah et à utiliser la Neisword pour revenir chez Lutz; ainsi pourrez-vous vous faire des points d'expérience sans prendre de risques.



5: Hugh, le biologiste, est très faible et peu combatif. Pas terrible!

6: Anna, la tueuse, est un excellent personnage, frappant tous les ennemis, elle esquive très bien les coups.

7: Kain, le démolisseur, très utile contre les robots, mais laisse a désirer lors des affrontements avec des monstres.

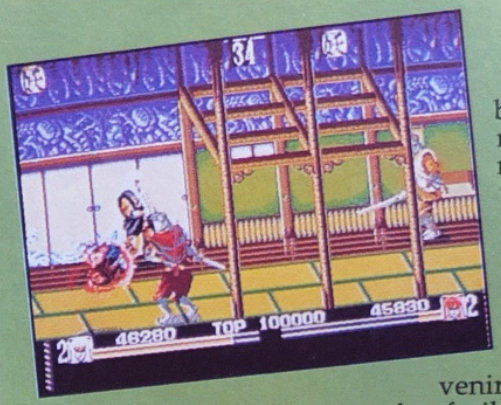
8: Shir, la voleuse, est très agile, mais peu résistante. Une bonne moyenne.

Sayonara

Merci d'être fidèle à notre rendez-vous bimestriel. Une fois de plus, vous allez être les premiers à savoir tout ce qui se passe sur votre chère petite machine. Bien décidé à vous en donner, à vous en montrer encore et toujours plus, vous allez être les témoins du véritable déluge de nouveautés qui existe de par le monde sur Megadrive. Accrochez-vous bien à votre journal préféré, et Megaforcez-vous la tête, vous en aurez besoin pour ne pas tomber en syncope devant une telle avalanche de titres.

Vous connaissez Wonderboy? Question stupide, excusez-moi. Puisque vous connaissez Wonderboy, j'ai le plaisir de vous présenter un nouveau volet de ses aventures dans **Wonderboy V**. Cette fois-ci une terrible catastrophe menace le monde et plus particulièrement les dragons qui le peuplent. Charmante petite bête, en réalité, les dragons n'ont presque plus d'avenir, persécutés qu'ils sont par un infâme docteur. Heureusement, Wonderboy est là pour leur venir en aide. Se déroulant à la façon d'un jeu d'action traditionnel (scrolling horizontal et options à gogo), Wonderboy V possède également une partie aventure pas piquée des vers, qui redonne beaucoup d'intérêt à l'ensemble. D'une complexité toute relative, ce mélange entre l'action et l'aventure est un brillant mélange qui permet à ce titre de sortir des sentiers battus maintes et maintes fois. Comme la réalisation est, de plus, excellente, personne ne pourra se plaindre de ce titre signé Sega.

Si vous avez appréciez Streets Of Rage, vous serez également peut être satisfait par **Kabuki Soldier**. Bien que ce jeu n'ait pas sa classe, il n'en demeure pas moins qu'il est fort sympathique. Dans la peau d'un combattant tout droit sorti des théâtres à succès japonais (les Kabuki), vous allez devoir lutter contre les forces du mal qui ont jeté une malédiction sur vos amis. Entraîné de longue date à la manipulation des



bâtons et aux techniques de combat rapproché, vous voilà en guerre. Sur votre chemin entre deux bagarres, vous découvrirez quelques potions qui une fois activées pourront vous venir en aide pour vous débarrasser un peu plus facilement des empaffés de la tête qui vous courent après pour vous réduire en bouillie (et encore le terme est faible). Très japonais dans le style, Kabuki Soldier est un bon jeu de baston qui présente une réalisation très correcte.

Wanderers From Ys est un jeu de rôle spectaculaire. Passionnant du début à la fin, ce titre à la particularité de lier à merveille l'action à l'aventure. Tout en trimballant votre petit personnage qui aura pris soin auparavant de s'équiper d'une armure, d'un bouclier et d'une épée, vous devez découvrir des passages secrets, tuer des monstres de feu, éviter certains pièges mortels, emmagasiner un maximum de points d'énergie, recueillir des potions magiques et autres amulettes mystérieuses, bref vous devrez faire une tonne de trucs déments pour en arriver au bout. Entièrement réalisé comme un jeu d'action classique, Wanderers From Ys, également connu sous le nom de Ys III, est un jeu de rôle abordable par tous et c'est sans doute là que réside sa plus grande force.

Une armé secrète dévaste tous les satellites placés en orbite autour de la Terre. L'un après l'autre, ils explosent tous dans une gerbe de flammes gigantesque. Alarmés par cette catastrophe, les scientifiques de tous les états du globe se concertent pour savoir comment arrêter ce fléau. Toutes les communications sont coupées, tous les réseaux commerciaux sont impratiquables, bref il faut trouver une solution pour endiguer ce problème. Cette solution est simple, il faut faire appel aux deux plus grands espions du monde: vous et votre partenaire. Ah oui, je vois, on ne vous a pas prévenu. Eh bien voilà, c'est fait, **Rolling Thunder II** peut se jouer à deux simultanément. Et croyez-moi lorsque je vous dis que ce titre est canon. Réalisé de main de maître par Namcot, ce jeu d'arcade est un modèle

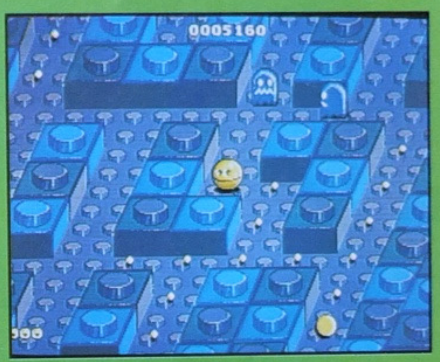
du genre. Difficile à souhait, graphisme soigné, douze niveaux de jeu, scrolling multi-directionnel sur deux plans, des ennemis à détruire à n'en plus finir, bref, la totale. A jouer et à rejouer.

Dans **Caliber.50** vous voilà tel Rambo perdu au milieu des Viets. Armé de votre mitraillette gros calibre (50, c'est pas de la gnognotte pour enfants de cœur), vous devrez éliminer toute vie ennemie. Alors allez-y, vous pouvez canarder sec, pour augmenter votre score et passer au niveau supérieur. Bien sûr tout en martyrisant vos pauvres adversaires qui n'en demandaient pas tant, vous découvrirez de nouvelles armes telles que des lance-roquettes ou des lance-flammes encore plus meurtriers. Ah, le sang, quand on aime ça on ne compte pas! Entre les avions et les hélicoptères qui ne cessent de vous tirer dessus, votre vie ne tient qu'à un fil. Mais comme vous êtes un baroudeur de folie, la confiance est de votre côté.

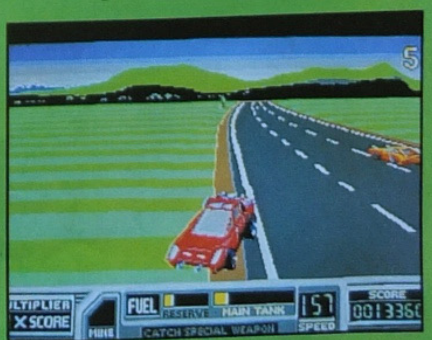
Et paf, boum, en revoilà un. Mais un quoi? Un simple et bête jeu de baston, où seule la loi du plus fort règne. Armé de votre fouet, tel Indiana Jones, vous allez devoir remettre un petit d'ordre chez les trafiquants d'animaux sauvages. Ah c'est que vous n'aimez pas ça, vous, les trafiquants, vous les avez même en horreur. Alors lorsque vous en rencontrez un, laissez-moi vous dire qu'il est bon pour passer un mauvais quart d'heure. Conversion d'un jeu d'arcade de Taito du même nom, **Runark** vous fera vivre de bons moments accroché que vous serez à votre joypad même si il s'avère que la difficulté du jeu en lui-même n'est pas très haute.

Et on repart pour une conversion d'arcade avec **Pit Fighter** de Tengen. Entièrement réalisé avec des graphismes digitalisés, Pit Fighter est un jeu de baston basé autour des arts martiaux. Pour montrer au monde votre force et votre puissance, vous devrez lutter contre une dizaine d'adversaires tous plus méchants et affreux les uns que les autres et mettre à profit ce que dans votre jeunesse les mages et les détenteurs du pouvoir de l'âme sur le corps vous ont enseigné. D'une excellente réalisation, avec images et sons digitalisés, Pit Fighter est un très bon jeu de combat qui plaira aux inconditionnels du genre et Dieu sait combien ils sont nombreux. Ahh les bougres!

Toujours de Tengen et toujours issu des arcades, voici Pac Mania. Complètement inspiré de Pac-Man, **Pac Mania** est en fait un Pac-Man en trois dimensions. Ainsi, on retrouve dans cette production tous les ingrédients qui ont fait de son grand frère le jeu-culte du monde du jeu vidéo. Les pac-gommes, les fantômes qui vous coursent après, les labyrinthes qu'il faut résoudre pour passer au niveau supérieur, etc... En fait la seule grande différence par rapport au vieux Pac-Man réside dans le fait qu'ici on peut sauter au dessus de ses poursuivants, à part ce détail et la trois dimensions utilisée, c'est du pareil au même, du kif-kif bourricot. Génial.

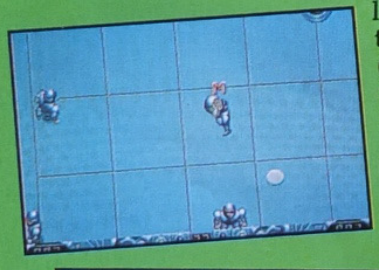


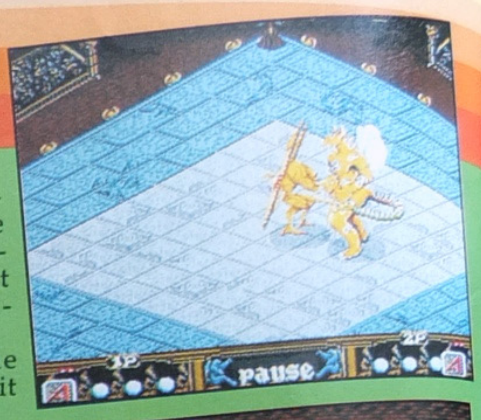
Encore de **Tengen**, décidément celui-là il bosse dur comme fer, voici la troisième conversion d'arcade du lot, j'ai nommé **Road Blaster** le bon. Aux commandes d'un petit bolide, vous êtes seul sur une autoroute face à votre destinée. En fait, non, vous n'êtes pas seul, puisque dès le départ des voitures lancées à votre poursuite es-sayent de vous détruire. Des mines sur la route peuvent à chaque instant vous exploser à la gueule, alors allez-y prudemment avant de foncer comme un dingue. Heureusement pour vous, vous aurez tout le loisir de riposter à n'importe quel type d'attaque grâce à votre armement ultra sophistiqué, dernier cri dans le genre. En arcade, ce jeu était signé Atari.



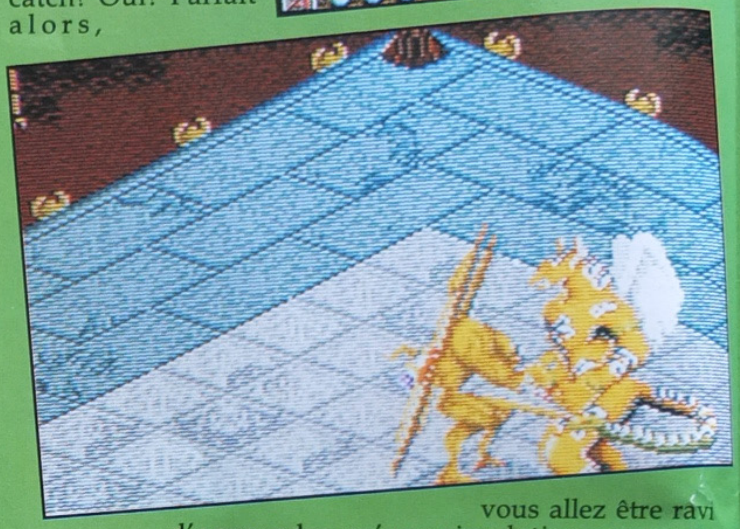
Dans **Fighting Masters** vous devrez lutter et vaincre bon nombre d'adversaires à mains nues pour espérer sortir vainqueur la tête haute de ce jeu. Et pour sûr, l'affaire n'est pas dans le sac. Car vos ennemis sont loin d'être des amours. Tout droit sortis dont ne sait réellement quel coin de la galaxie, ils ont eux aussi des armes secrètes qui vous propageront dans une autre dimension. Avec un mode deux joueurs, vous pourrez également tester vos réflexes et votre condition physique avec un copain. Doté de bons graphismes et d'une bonne animation, Fighting Masters est un bon jeu de combat, un peu dans le style de Street Fighter, si vous voyez ce que je veux dire, la classe en moins cependant.

Speedball II est un jeu qui il y a maintenant deux ans a fait fureur sur les ordinateurs ludiques, lors de sa sortie. Ce football futuriste sans règles particulières qui se déroule suivant un scrolling vertical est d'une brutalité sans nom. Doté d'une action somptueuse et de très bons graphismes, cette production est un des jeux les plus captivants de la Megadrive lorsqu'on y joue à deux. En tournoi ou en match amical (c'est un euphémisme, croyez-moi), on s'éclate comme une bête à essayer de marquer un but en perçant la défense adverse. Brillamment complété par de bonnes animations sonores, Speedball II est un jeu captivant lorsqu'on a appris à le manipuler correctement, ce qui n'est pas toujours évident.



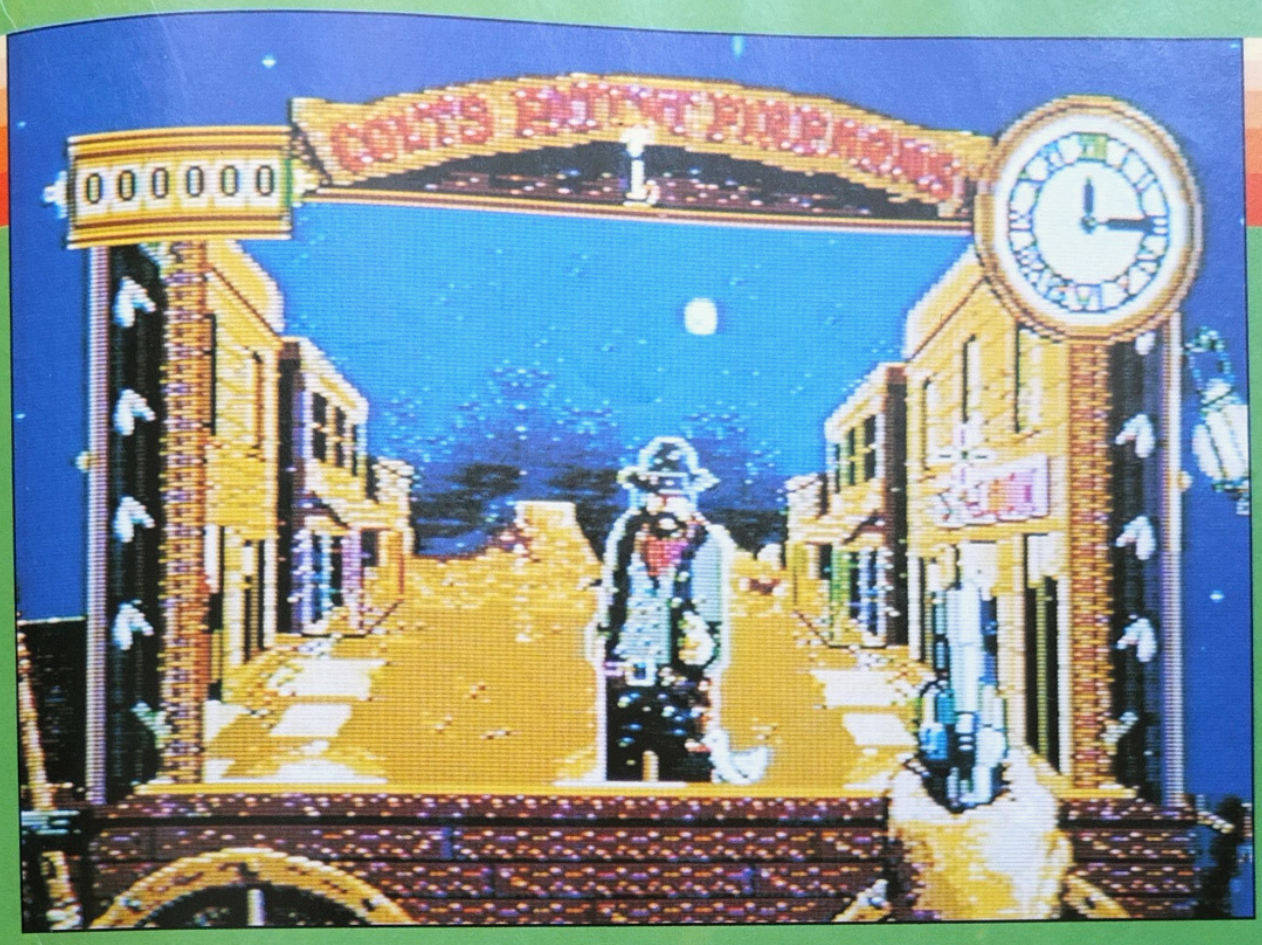


Vous aimez le catch? Oui? Parfait alors,



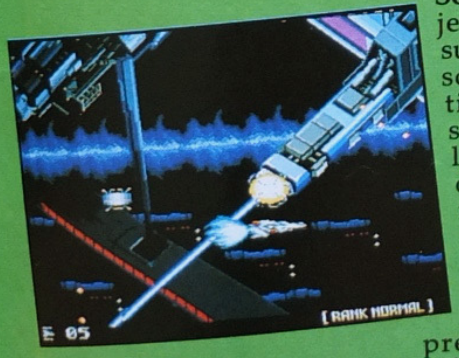
vous allez être ravi d'apprendre qu'une simulation assez peu orthodoxe de ce jeu est disponible au Japon. En effet, les catcheurs sont remplacés ici par des bestioles horribles dont le seul plaisir est de s'arracher les boyaux et de s'électrocuter contre les barrières électrifiées permettant de délimiter l'aire de combat. Pouvant se jouer seul ou à deux, **Beast Warriors** est encore un jeu pour tous les nostalgiques de la frappe qui ne peuvent s'extérioriser convenablement qu'en massacrant leur joypad qui, pourtant, ne leur a rien fait de bien méchant. Il y en a comme ça parfois, mais faut pas leur en vouloir, dans la vie ce sont des gens très calmes, d'ailleurs la voisine le disait, bla bla bla....

Avec **Back To the Future III** (Retour Vers le Futur III pour les anglophobes), on a beaucoup de plaisir à retrouver les aventures de Marty Mc Fly perdu dans le 19ème siècle à la recherche d'un moyen pour retrouver son époque et sa petite amie. Se déroulant entièrement dans le Far West, Back To The Future III est composé de quatre niveaux qui vous permettront de courir après des voleurs



sur un train lancé à vive allure, d'essayer vos talents de lanceur d'assiette (n'importe quoi) ou de driver des chevaux. D'un intérêt peut-être un peu limité, la réalisation de cette conversion de film à grand succès est plus que douteuse, mais bon, on n'en voudra pas trop à Arena, l'éditeur de ce titre.

Allez, il fallait bien qu'on en cause puisqu'il est sorti depuis le début décembre au Japon, je veux parler du Mega-CD Rom.



Sol Feace est le premier jeu disponible sur ce support. Ce jeu de tir à scrolling multi-directionnel place tout de suite le joueur dans l'ambiance, différentiel d'entrée de jeu et musiques tonitruantes. Agrémenté par un dessin animé qui cause entièrement japonais (on comprend que dalle, mais c'est beau!) en guise d'introduction, ce titre se place d'emblée comme un très bon jeu de tir sur cette bécane. Et ça se comprend parfaitement.

Un peu plus décevant, **Heavy Nova** est un jeu de combat extra-terrestre qui vous place dans la peau d'un robot qui doit lutter contre des dizaines et des dizaines d'adversaires avant de se sortir de la situation dans laquelle il se trouve. Comportant une option deux joueurs, où deux monstres doivent s'affronter face à face, Heavy Nova n'est pas vraiment très concluant, même si les bandes sonores sont bien évidemment d'une beauté incroyable.

Ernest Evans est très certainement le meilleur du lot. Ce jeu d'arcade dans lequel vous jouez le rôle d'un aventurier, vous permettra de conquérir de nombreux territoires afin de sauver le monde libre de la domination des calamités vivantes qui veulent s'en emparer. Graphiquement très bon, Ernest Evans surprend notamment au niveau de l'animation du personnage principal qui utilise les routines de rotation propres au support sur lequel il est programmé. Entrecoupé de dessins animés de bonne facture, Ernest Evans est un jeu d'action au scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans comme on aimerait en voir plus souvent. Mais avec le Mega CD, on peut d'ores et déjà s'habituer à recevoir des grandes claques dans la gueule.

Voilà, c'est fini pour aujourd'hui, j'espère que vous avez passé un agréable moment et que vous continuerez à suivre avec attention toutes les nouveautés qui sortent à l'extérieur de nos frontières. Il ne me reste désormais qu'une seule chose à vous dire:

Saaayyyoooonaaaaraaaaa!

Je m'abonne... et j'économise 20 F.

OUI! Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE.
Il y a 6 numéros par an; si vous l'achetez en kiosque, vous paierez 180F.
En vous abonnant, vous ne payez que 160F.*
Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus, vous économisez 20F. Le rêve !

* 160F. pour la France métropolitaine ▪ 220F. pour les pays de la C.E.E.

LES PIN'S MEGA FORCE...

Un rond, un carré...
Vous pouvez les commander 30 frs l'un, 50 frs les deux, en envoyant un chèque à l'ordre de de Mega Force :

- ☐ Le rond
- ☐ Le carré
- ☐ Les deux

Utilisez ce coupon d'abonnement pour les commander.

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE ▪ 100 Avenue du Général Leclerc ▪ 93500 Pantin.

☐ ▪ Je souhaite m'abonner pour une durée d'un an (six numéros). Je joins un chèque de 160F. à l'ordre de MEGA FORCE.

☐ n° 1
☐ n° 2
☐ n° 3
▪ Je souhaite commander les premiers numéros de MEGA FORCE et je joins 30F. par chèque pour chaque numéro, 40F/CEE (ou je rajoute 30F par numéro à mon abonnement).

Nom : _____ Prénom: _____

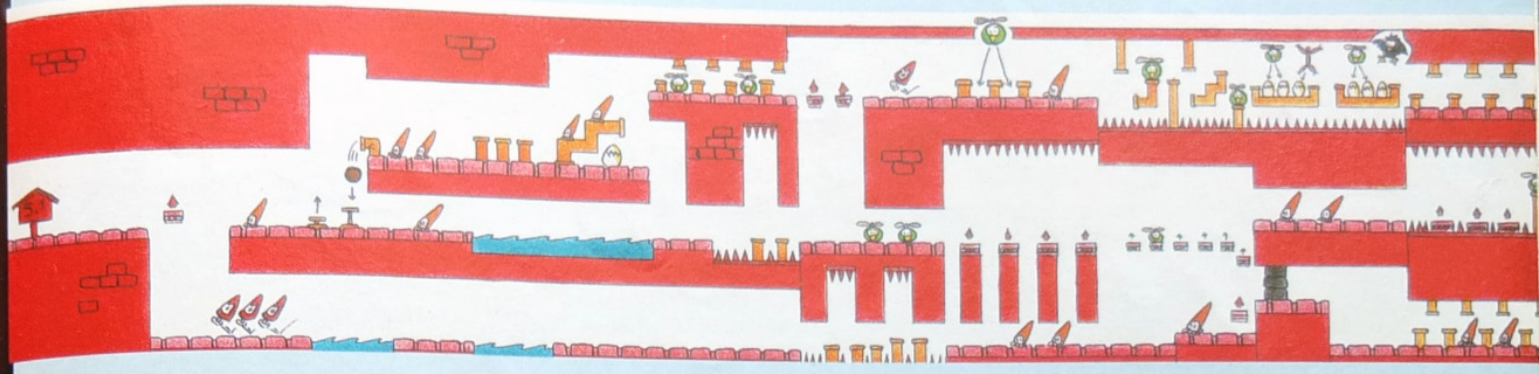
Adresse : _____

CP : _____ Ville : _____

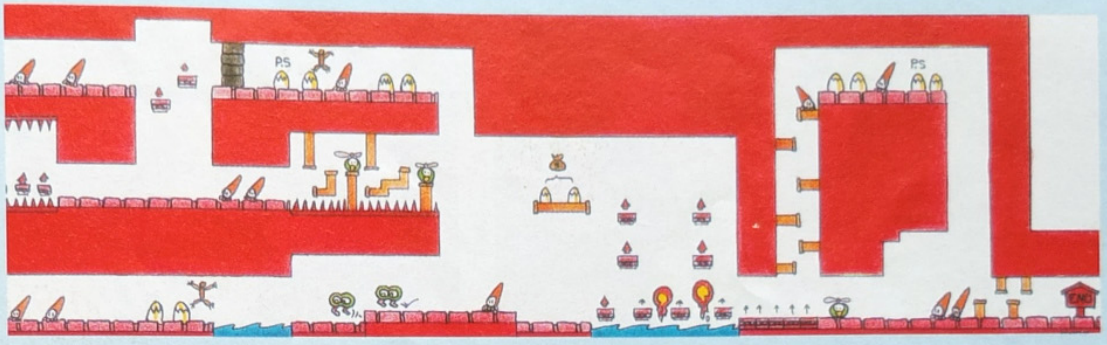
Age : _____ Tel : _____

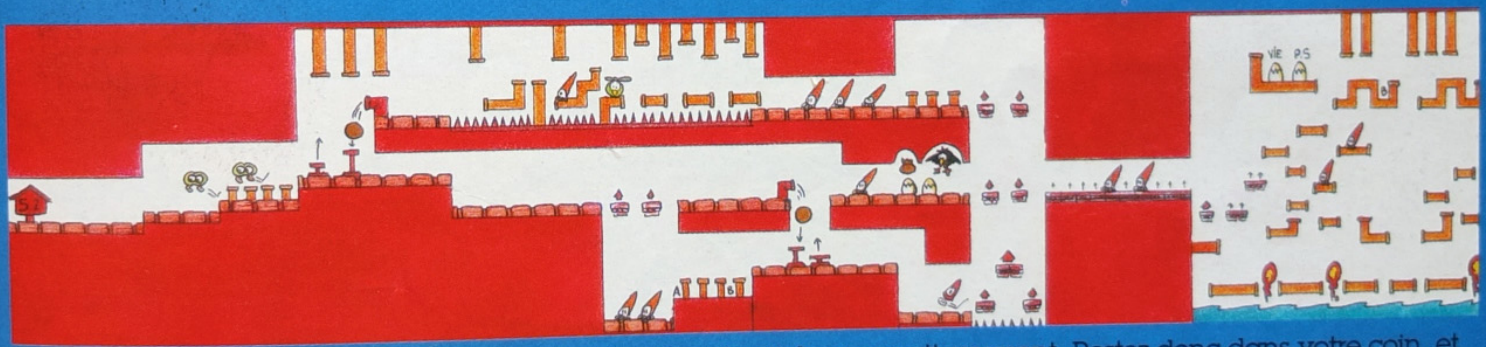
J'ai une ☐ ▪ Master System ☐ ▪ Megadrive ☐ ▪ Game Gear

PsychoFox suite et fin

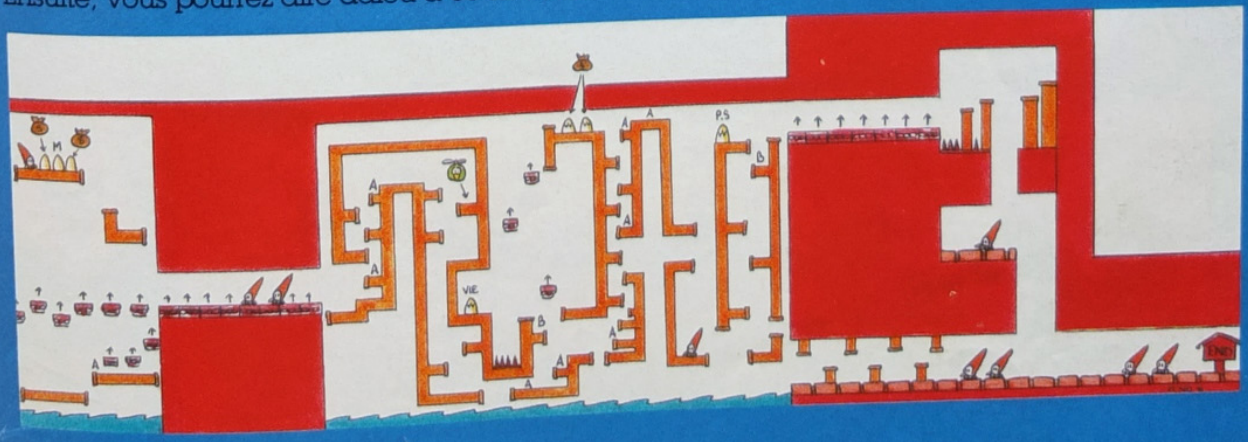


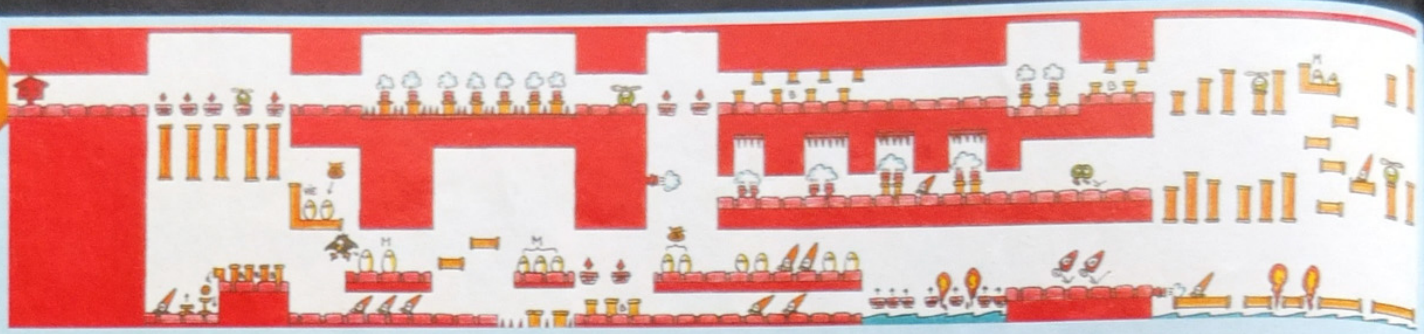
MONDE 5-1: Vous arrivez dans la zone industrielle. Prenez le premier ressort et utilisez cet étrange engin qui vous propulsera dans les airs. Prenez l'œuf du bas et remontez. Franchissez les divers obstacles et, une fois arrivé aux œufs, faites attention car certains contiennent des ennemis (ils sont indiqués sur le plan). Puis continuez et lorsque vous arrivez devant le mur, changez-vous en hippopotame et cassez ce mur. Ensuite, changez-vous en singe et descendez. Remontez grâce aux ressorts sur l'eau et allez chercher l'argent. Puis continuez sans vous soucier des œufs qui se trouvent plus haut, car ils ne contiennent que des ennemis.



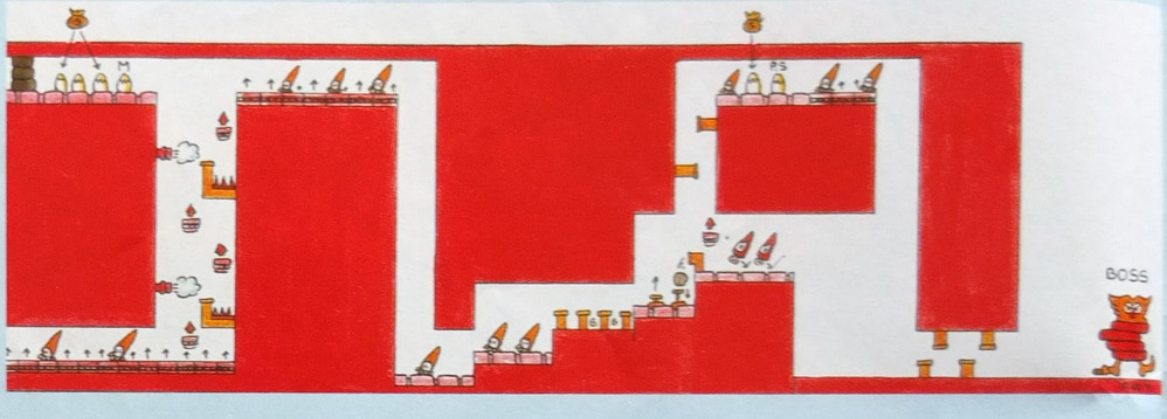


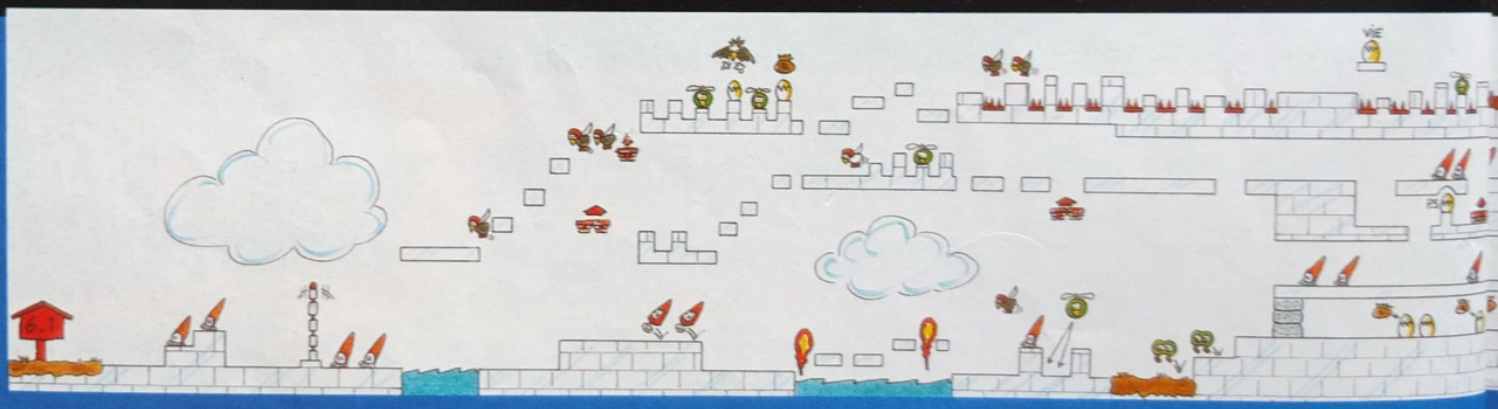
MONDE 5-2: Prenez garde car, dès votre arrivée, deux bestioles vous attaqueront. Restez donc dans votre coin, et attendez qu'elles passent. Puis, passez par le bas, sans prendre la machine à billes, et continuez. Récupérez les œufs, prenez votre élan et sautez le plus loin possible, en prenant le tigre si nécessaire. Montez, allez chercher les divers œufs, puis redescendez. Suivez bien le chemin indiqué sur le plan, le labyrinthe étant assez tortueux. Ensuite, vous pourrez dire adieu à ce niveau.



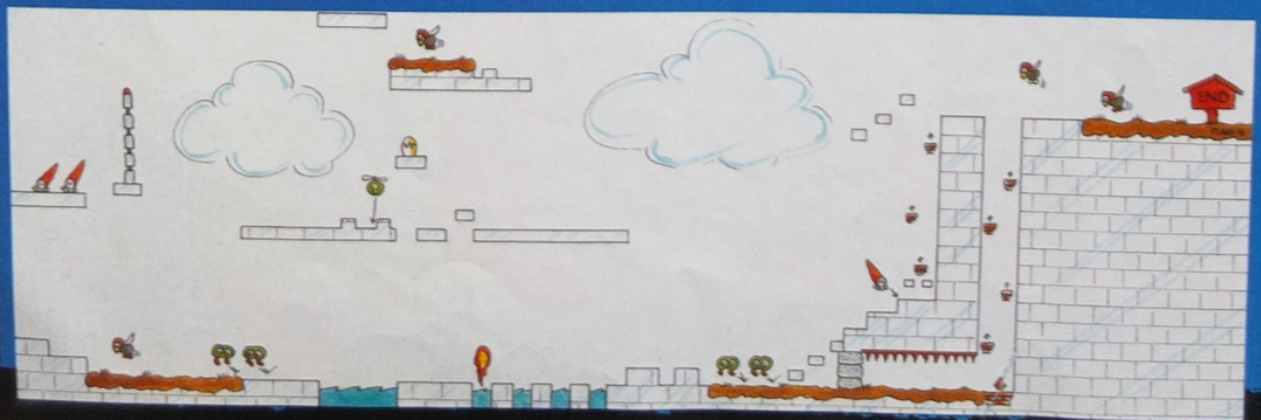


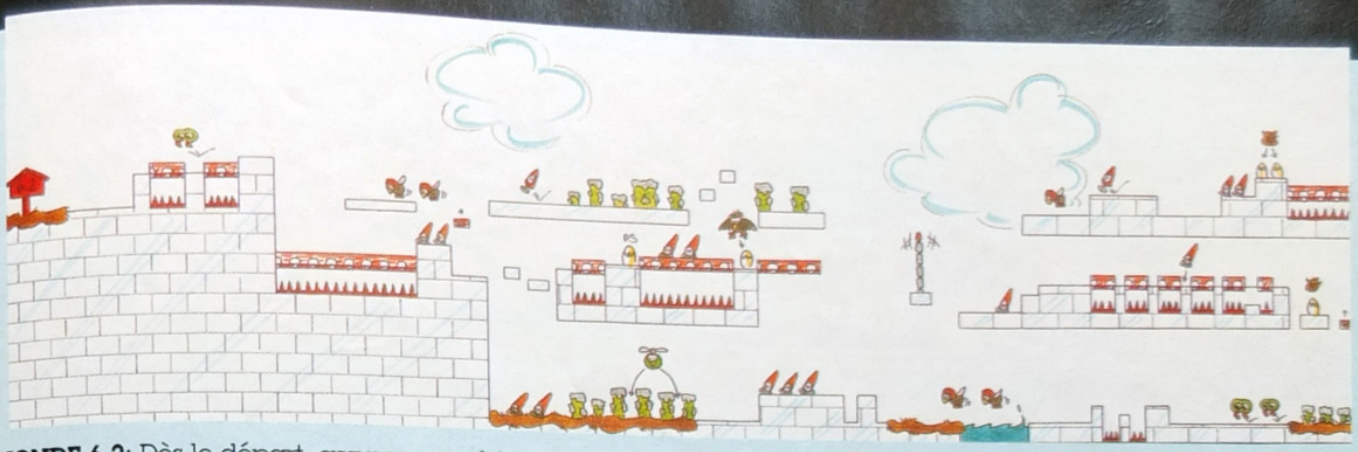
MONDE 5-3: Ce niveau comporte une astuce: allez vers la droite et, une fois arrivé sur le dernier tuyau, laissez-vous tomber entre le tuyau et la paroi. Allez vers la droite, vous obtiendrez une vie dans l'œuf. Puis, continuez votre chemin vers le bas et une fois arrivé devant le lac, surveillez les boules de feu du coin de l'œil, car elles vous grilleront la tête si vous n'y prenez pas garde. Vous arriverez ensuite à un endroit ou vous devrez monter. Le problème, c'est que tandis que vous montez, des souffleries vous pousseront sur les pics. Le meilleur plan, c'est de prendre le singe et de faire des sauts aussi hauts que larges. Une fois en haut, laissez-vous retomber vers la droite et, après quelques péripéties, vous arriverez devant le boss. C'est le même que celui du premier niveau, sauf qu'il est encore plus facile à battre. Il vous faut rester sur sa tête(le singe est conseillé) et l'attirer vers un coté en allant au bord de sa tête du coté voulu, puis laissez vous retomber sur la pompe. Il rétrécira petit a petit si vous répétez cette opération.



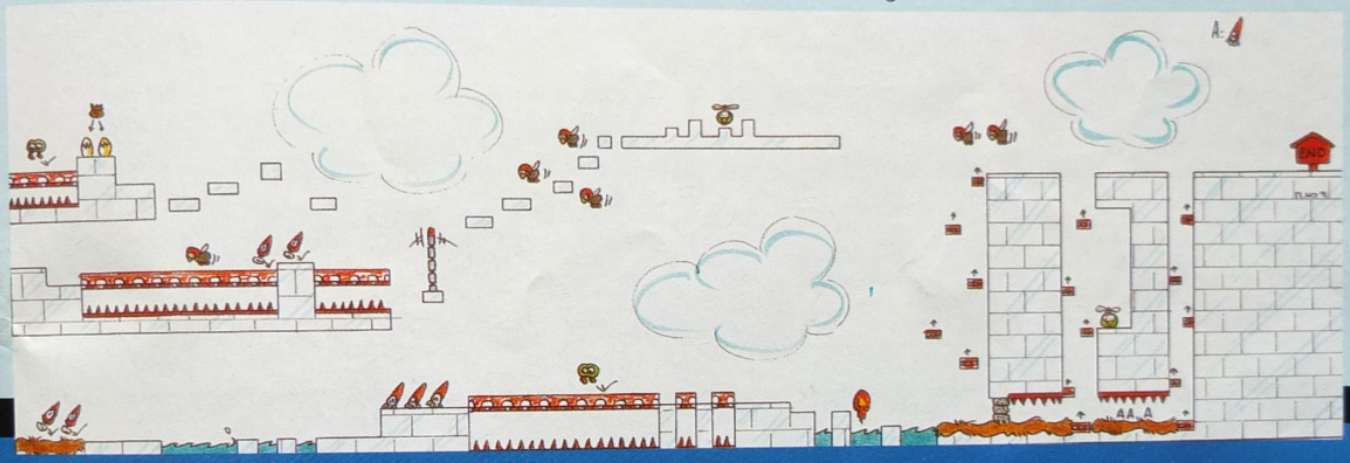


MONDE 6-1: Aïe, les choses se gâtent! La glace, c'est très bon mais ca glisse. Changez vous en tigre et prenez votre élan pour sauter sur la plate-forme supérieure via le mat de cocagne. Une fois la haut, prenez garde aux formations d'oiseaux qui vous attaqueront à intervalles réguliers. Puis retrouvez votre ami le corbeau. Une fois près des pics, continuez sur le chemin d'en-dessous car les pics sont très durs à traverser. Continuez votre chemin et vous arriverez en face d'une plate-forme sur laquelle se trouve un mat. Prenez alors un élan considérable, bondissez sur le mat, et élancez vous dans les airs. Continuez et laissez vous tomber lorsque la plate-forme s'interrompt. Vous serez aussitôt attaqué par deux bêtes, dont vous viendrez à bout rapidement. Ensuite, prenez l'hippo, cassez le mur et montez. Vous arriverez à la fin du stage.

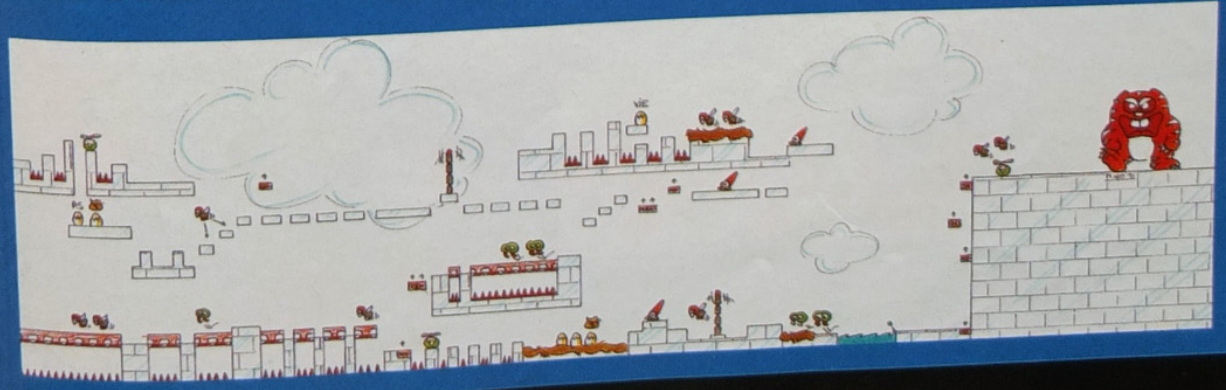


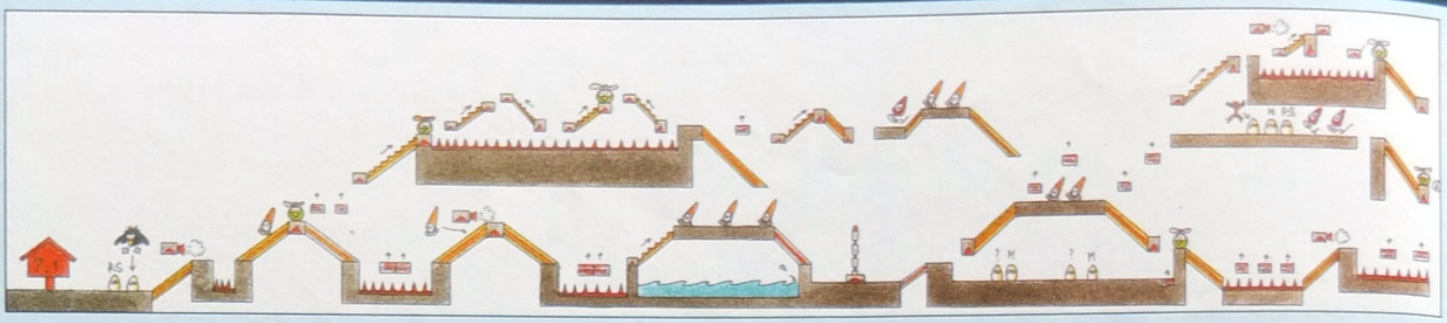


MONDE 6-2: Dès le départ, assurez-vous bien que vous avez des potions d'invulnérabilité, sinon vous aurez de sérieux problèmes. Prenez en une pour traverser le premier pont, puis sautez sur la plate-forme qui vous fait face. Attention, deux oiseaux vont vous attaquer. Continuez vers le haut et lorsque vous arrivez au bord de la dernière plate-forme, prenez votre élan et sautez sur le mat. Puis avalez une potion, transformez-vous en tigre et traversez le pont vite fait, bien fait. En pleine course, sautez sur le mat et montez encore plus haut. Puis, une fois que vous serez au bord de la dernière plate-forme, sautez le plus loin possible. Essayez de retomber sur un ressort, car les oiseaux ne sont pas renommés pour leur hospitalité. Montez, continuez votre chemin et vous arriverez a la fin du stage.

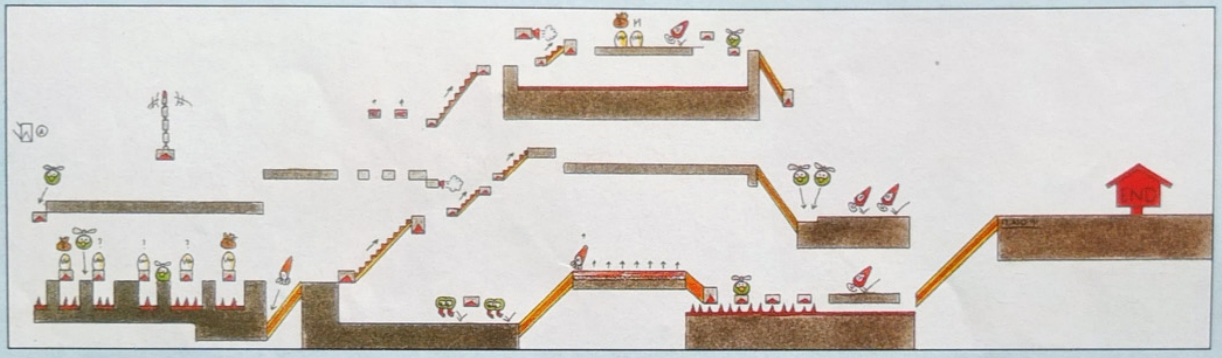


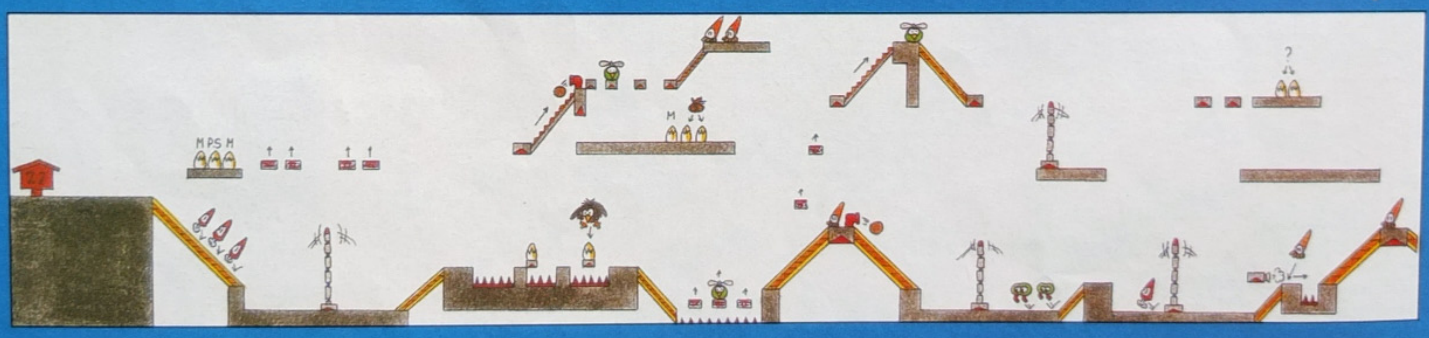
MONDE 6-3: Dès votre arrivée, des oiseaux vous foncent dessus. Tuez-les, puis prenez les ressorts et montez encore plus haut. Puis redescendez, prenez un peu d'élan et servez-vous du mat pour monter sur la plate-forme supérieure. Ensuite, prenez le tigre si ce n'est pas déjà fait. Vous allez devoir traverser une zone infestée de pics et ce n'est pas de la tarte! Une fois arrivé à la fin du parcours, laissez-vous tomber. Une fois tout en bas, avalez une potion pour traverser le pont sans aucune difficulté. Freinez à la fin du pont, sinon vous tomberez dans un trou, et empruntez les ressorts pour monter encore plus haut. Reprenez une potion et traversez le pont. Puis, continuez tranquillement et une fois arrivé au bout du parcours, montez par les ressorts pour affronter le boss. Utilisez le singe et battez le comme celui du niveau 3 (c'est le même boss).



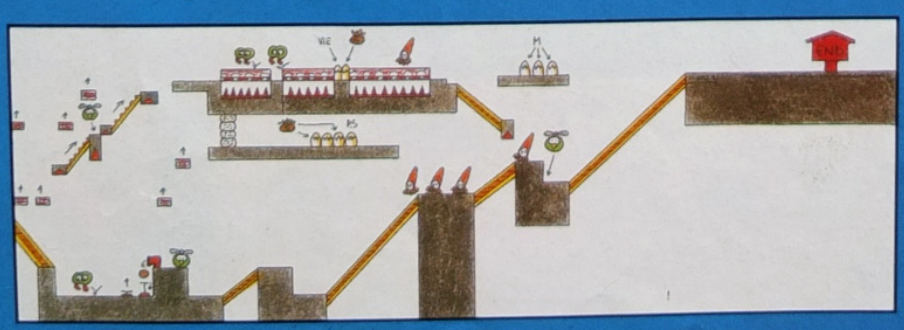


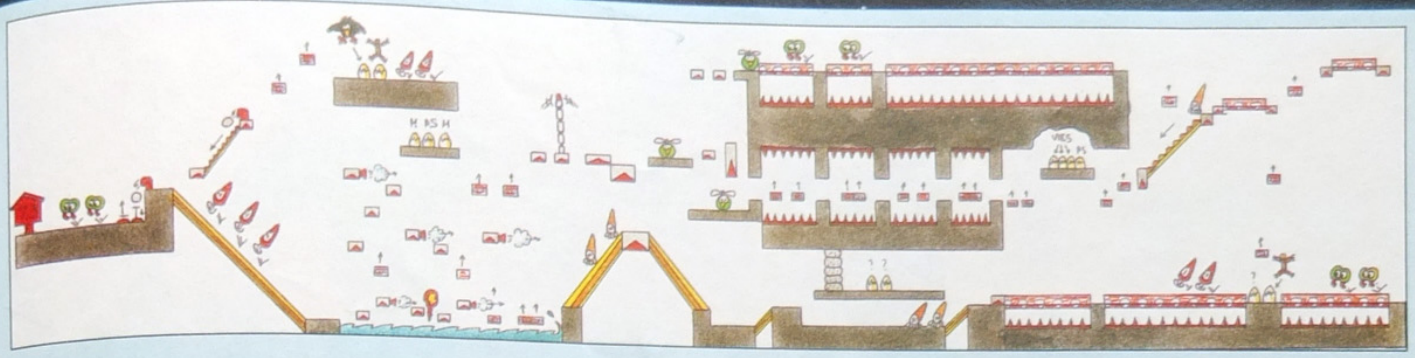
MONDE 7-1: Attention, vous voici dans l'antre du dernier boss, le Madfox Daimiojin. Dans le premier œuf se trouve votre ami le corbeau, qui vous sera bien utile par la suite. Prenez les tapis roulants en prenant garde à ne pas tomber dans les fosses garnies de pics, ce serait une mortelle erreur! Prenez les deux ressorts et continuez l'escalade, puis une fois que vous serez passés sur les escalators au-dessus des pics, descendez la pente qui vous fait face. Une fois que vous aurez pris beaucoup d'élan, sautez droit devant vous et vous devriez atterir sur un ressort, qui vous mènera sur un escalier. Escaladez celui-ci , puis redescendez la pente. Vous devriez alors apercevoir des ressorts en bas. Prenez les et atterrissez sur la plate-forme qui se trouve sous les pics. Vous découvrirez alors quelques œufs qui contiennent une poupée. Puis descendez et, avec l'élan pris, sautez sur le mat. Essayez de retomber sur les ressorts qui font face a l'escalier. Montez sur l'escalier et continuez (en vous méfiant de la soufflerie) jusqu'au petit plateau sur lequel se trouvent deux œufs. Puis descendez et tuez les monstres qui vous attendent a la fin du niveau. Enfin la sortie!

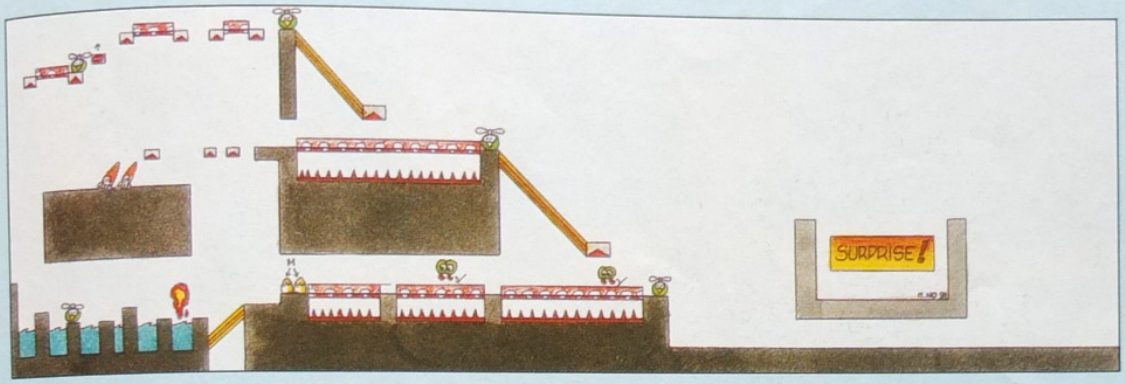




MONDE 7-2: Courez, sautez, et essayez d'atterir sur la plate-forme qui se trouve droit devant. Continuez par les ressorts et essayez d'atteindre l'escalier, sur lequel vous devrez esquiver une boule qui tente de vous écraser. Puis continuez à monter et une fois arrivé au bout de la rampe, sautez le plus loin possible. Une fois arrivé sur les escaliers, vous continuerez en prenant garde à l'oiseau qui vous attend et lorsque vous l'aurez tué, prenez votre élan sur la pente. Attrapez au vol le mat et si vous l'avez bien pris, il vous enverra sur une plate-forme très élevée, qui contient surtout des œufs. Ramassez les œufs, redescendez et reprenez les ressorts qui vous emmènent vers le haut (ce qui vous permet d'éviter les escaliers). Une fois en haut, changez-vous en tigre et avalez une potion d'invulnérabilité. Vous avez deviné, il va falloir traverser un pont. Après le pont, vous n'aurez qu'à continuer pour atteindre la fin du stage.

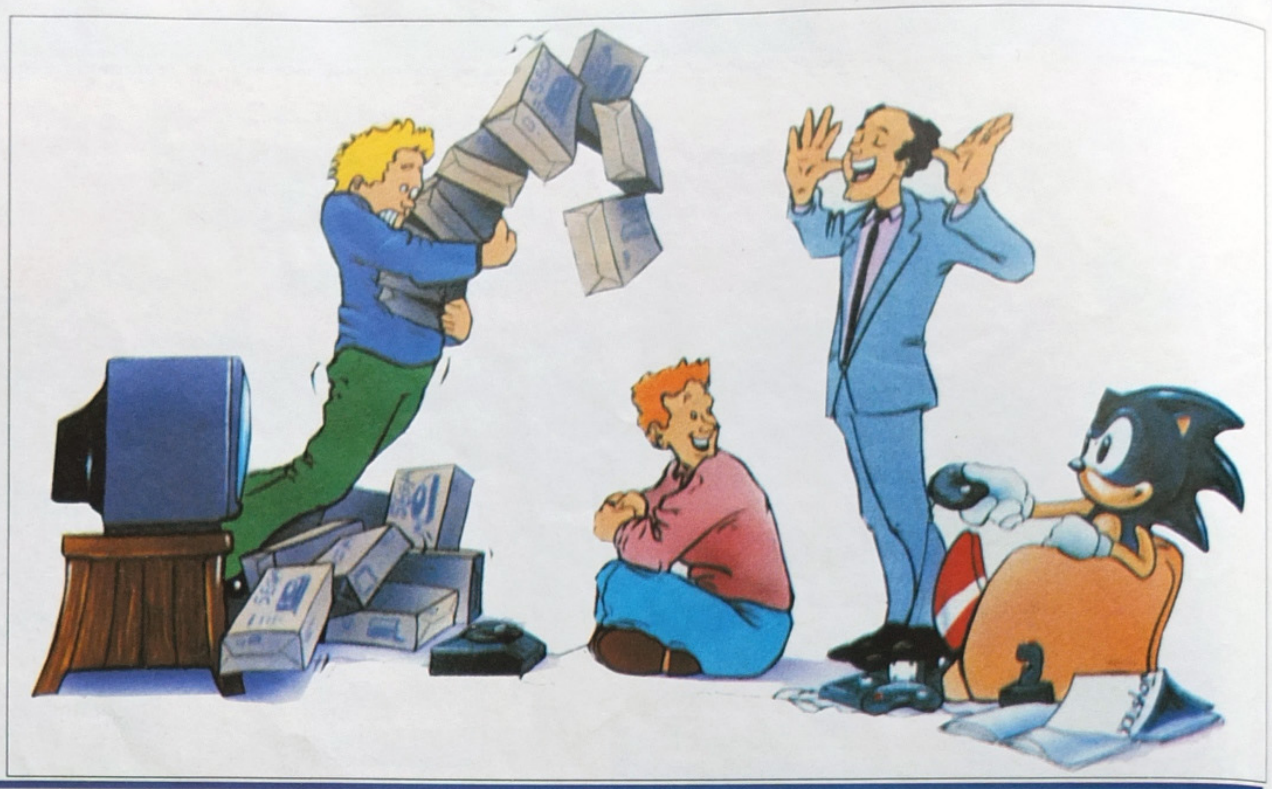






MONDE 7-3: Voila le dernier stage. Le plus difficile et le plus chaotique, bien sûr. Dès le départ, des petits monstres vous agressent, ils n'ont pas encore compris qui vous etiez. Montez ensuite et une fois en haut de l'escalier, sautez sur les ressorts pour atteindre la plate-forme sur laquelle se trouvent le corbeau, la poupée, ainsi que deux ennemis. Puis prenez votre élan et servez-vous du mat afin de pouvoir atteindre le pont, qui nécessitera votre transformation en tigre et l'ingestion d'une potion d'invulnérabilité. Après ce pont, vous retombez sur un escalier qui vous emmènera vers un petit pont qui s'écroulera sous votre poids. Essayez d'atteindre le ressort en face avant de tomber, ce serait plutôt gênant de mourir si près du but. Traversez sans traîner les petites passerelles avant qu'elles ne s'écroulent sous votre poids. Puis une fois arrivé devant une grande pente, attendez-vous à atterir sur un pont qui va s'écrouler rapidement, donc il faut vous dépêcher! Une fois ce piège passé, reprenez votre route et vous devriez alors arriver face a votre ennemi juré: Madfox Daymyojin. C'est une grosse surprise qui vous attend et nous ne la dévoilerons pas. Sachez seulement que pour le vaincre, il vous faudra un peu d'astuce et pas mal de courage, ainsi qu'une bonne dose de réflexes, mais connaissant les lecteurs de Mega Force, je me fais pas de soucis.

ZAPPING



MEGADRIVE

James Pond II

NAMECODE ROBOCOD

ELECTRONIC ARTS

James Pond est de retour! Le petit poisson aux écailles oranges revient pour libérer un palais du jouet de la terrible tyrannie que ses habitants subissent. Ses habitants, ce sont les pingouins, amis de James Pond (Robocod pour ceux qui ne le connaisse que sous son nom de code) qui enlevés et martyrisés au dernier degré de l'infâmie attendent désespérément un sauveur, une âme généreuse qui viendra les tirer de ce mauvais pas. Et qui dit âme généreuse, dit Robocod! Chacun sait que les amis de Robocod n'ont qu'à faire appel à lui en cas de problème et aussitôt, le voilou, le voilà, plus beau que jamais dans son costume taillé main! Dans des décors tout simplement jouet-èsques, c'est-à-dire remplis d'ours en peluche géants ou de morceaux de gâteaux titanesques, notre brave héros n'aura aucun problème pour atteindre les sommets, de la gloire bien entendu. Il lui suffira de souhaiter de toucher le plafond de ces salles aux dimensions extraordinaires pour donner à son corps élastique des dimensions fabuleuses et ainsi pouvoir s'accrocher à des hauteurs incroyables et vertigineuses. Idem pour passer certains gouffres entièrement tapissés de pieux emprisonnés et extrêmement meurtriers; en s'accrochant au plafond, bon nombre de problèmes seront éludés. Mais s'il le préfère notre agent de charme et de choc pourra aussi, lorsque l'occasion se présentera prendre un avion et le piloter tranquillement dans le niveau où il se trouvera. Rapide et sécurisant, l'avion lui fera gagner un temps précieux. Encore faut-il ne pas en avoir peur et l'éviter au lieu de chercher à l'attraper! Après certains niveaux, ce sont des boss gigantesques qu'il faudra détruire, le premier d'entre eux étant un ours en peluche au regard particulièrement agressif! Dur, dur! Heureusement que sur le chemin des bonus vous attendent. Leur variété est fabuleuse, de la canette de coke au t-shirt de tortues ninja et leur usage souvent étonnant. Il faut au moins cela pour espérer libérer tout ces pauvres bébés pingouins qui croupissent quelque part dans l'angoisse et l'ennui. Sachez aussi que la musique qui vous accompagnera dans votre périple au milieu de ces paysages féeriques est d'une gaîté entraînante rare. On se met très vite à chantonner l'air, ce qui n'est pas pour déplaire aux poissons rouges qui, dans leurs bocaux, songent à leur héros, James Pond, parti pour sauver ses amis en détresse. Il faut le savoir, le voeu le plus cher de tout petit poisson rouge est de devenir un jour un agent spécial digne de légendaire Robocod!

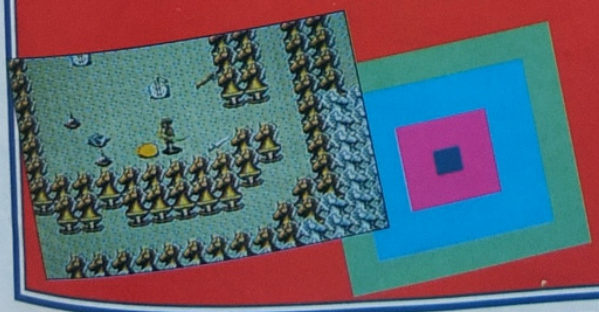
SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

MASTER SYSTEM

DRAGON CRYSTAL

SEGA

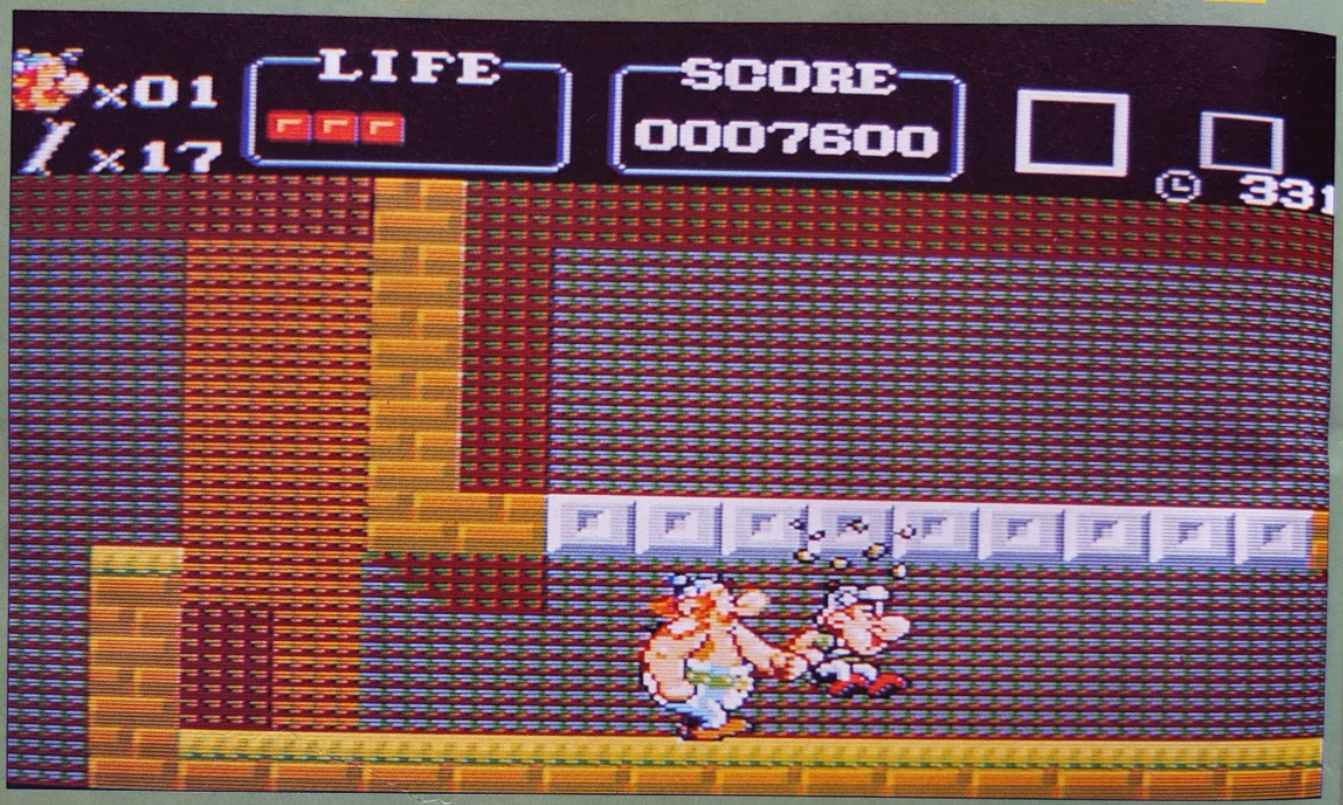
Alors que vous visitiez la boutique d'un antiquaire que vous n'aviez jamais remarquée auparavant, voilà que, regardant dans une fascinante boule de cristal, vous vous retrouvez catapulté dans une dimension où tout n'est que labyrinthes. Derrière vous, sans cesse vous suit un mystérieux oeuf. Vous ne tarderez pas à découvrir qu'il renferme un dragon qui, non seulement pourra vous venir en aide de temps à autre mais qui sera l'unique clé pour pouvoir sortir et retourner dans votre monde. Dans ces labyrinthes dont les parois apparaissent au fur et à mesure que vous entrez en contact avec elles, il faudra trouver la sortie, signalée par un pentacle téléporteur. Chaque fin de labyrinthe vous mènera vers un autre labyrinthe, plus compliqué, et encore plus mal peuplé que les précédents. En effet, des troupeaux entiers de monstres vous attendent dans ces lieux maudits! Crapauds, cristaux, beholders... autant d'ennemis qu'il faudra bravement anéantir. Mais heureusement pour votre sauvegarde, des dizaines d'objets sont posés un peu partout à votre disposition. Des parchemins, des épées, des armures, des potions, des anneaux... tous ces objets pourront vous rendre de précieux services, du moins lorsqu'il ne sont pas maudits, ce qui arrive plus fréquemment qu'on ne le pense. Ainsi vêtu et armé, peut-être parviendrez-vous à trouver un jour la sortie de ces labyrinthes dont le nombre impressionnant ne doit cependant pas vous décourager.



SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

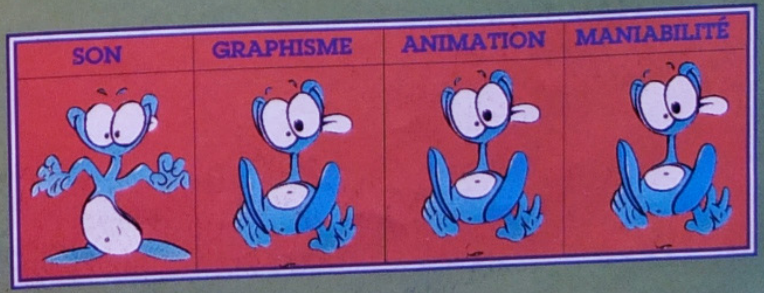
SEGA MASTER SYSTEM

ASTERIX



Après les vedettes internationales sur vos écrans, voici deux vedettes nationales à l'incommensurable talent, à la verve si poétique et au physique de séducteurs: Astérix et Obélix! Les voici dans une course complètement folle pour retrouver le vieux druide Panoramix qui a été enlevé par les romains. Ils partent alors sur les routes de Gaulle afin de délivrer leur ami et le gardien du secret de la potion magique. Car chacun sait que si le druide venait à parler, sous l'effet de drogues ou de tortures physiques, dont le simple nom vous donnerait des frissons dans le dos, l'armée romaine pourrait alors étendre sa suprématie sur tous les territoires et le village des irréductibles gaulois ne serait qu'un mauvais souvenir pour eux. J'imagine sans peine combien cette morne pensée vous affole! C'est pourquoi nos deux compères, Astérix et son ami Obélix, dit "Pousse moi que je roule", vont partir affronter les romains qui se cachent un peu partout. Leur cachette favorite étant les troncs d'arbre creux. Mais un coup de poing pour dégager la cache de fortune et un second pour expédier le romain auprès de Jupiter ou, s'il n'a pas été sage, dans les plus sombres couches des Enfers. A la fin de chaque étape, le compère qui aura été choisi pour faire la route, certains chemins étant toujours accomplis par le même et ceci obligatoirement, devra affronter un boss qui, toujours très amusant,

saura aussi toujours être redoutable. Après un sanglier et quelques corses en bande, c'est un véritable guerrier qu'il faudra vaincre! Et en plus, il sera aidé d'un essaim d'abeilles. Sachez que les autres boss sont tous uniques en leur genre et que c'est un inégalable régal de les voir et de les revoir. Toujours agrémenté d'une subtile dose d'humour, Astérix, est remarquablement réalisé autant du point de vue des graphismes et de l'animation que du point de vue des effets sonores qui oscillent entre l'extrêmement sympathique et le tout simplement génial. On ne s'ennuie pas une seule seconde à faire passer Astérix ou bien Obélix de passerelle en passerelle, de toit en toit... Certains niveaux seront un challenge unique et les passer ne sera pas toujours une mince affaire. Rien que l'un des tous premiers niveaux où le scrolling est continu et où vous devez avancer, plus vite toujours plus vite, en prenant garde de ne pas tomber dans le vide, vous posera nombre de problèmes. Inutile de parler des niveaux où, pour avancer il faudra jeter une bombe dans l'eau et sauter sur le jet d'eau produit pas l'explosion pour aussitôt rejeter une bombe, et ainsi de suite jusqu'au moment où vous toucherez la terre ferme. Remettez le nez dans votre stock de BD, et une fois dans l'ambiance générale, venez savourer l'incomparable, Astérix sur votre Master System. Et en plus, vous n'aurez aucun problème pour saisir le sens des textes qui apparaîtront à l'écran puisque tous seront en français! De quoi savourer ce jeu à 100%!



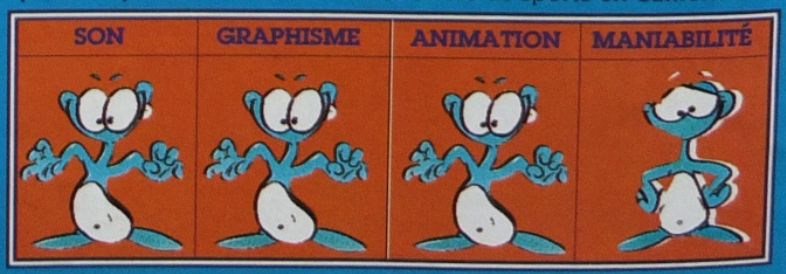
ZAPPING

MEGADRIVE

California games

SEGA

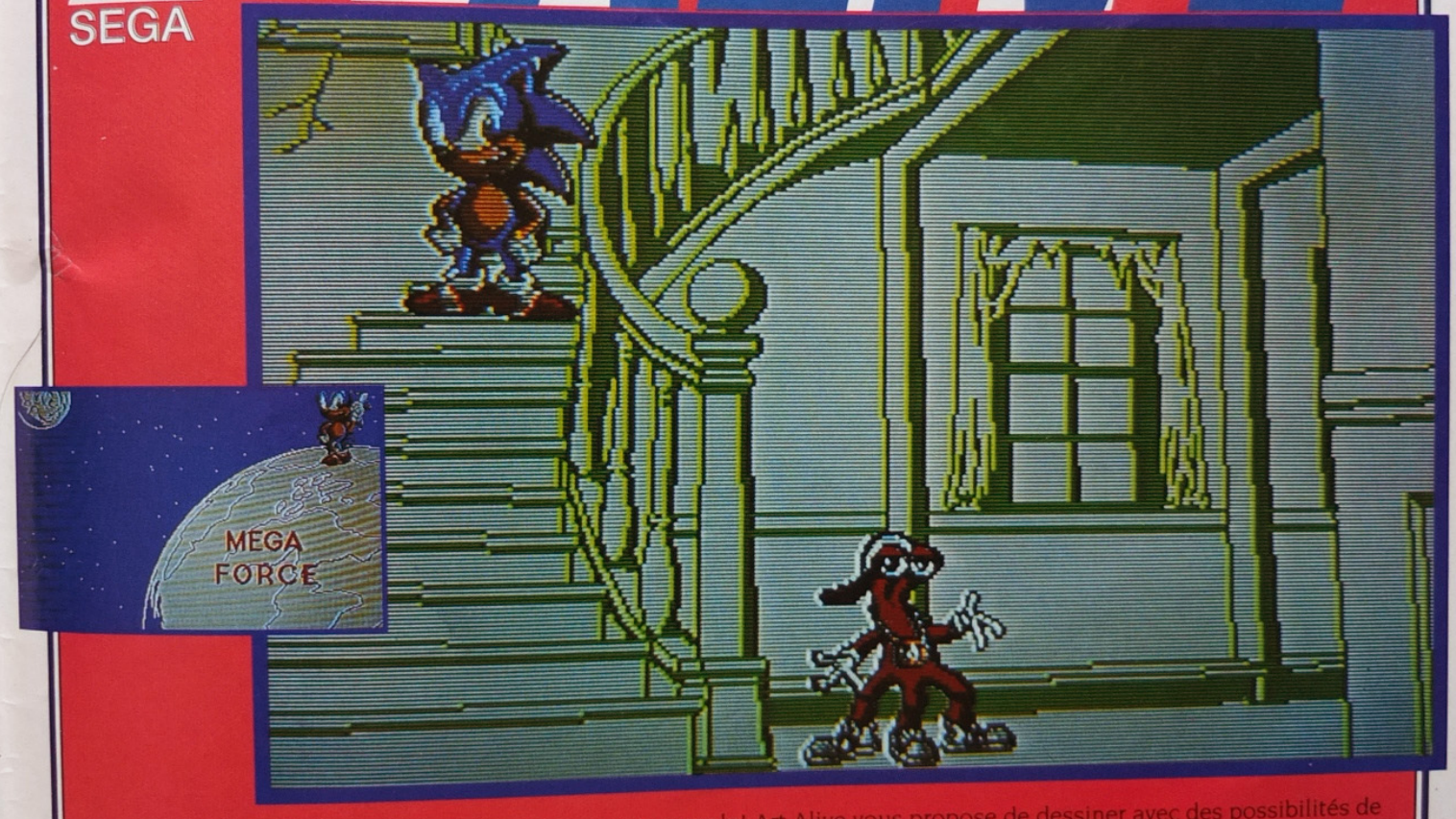
Dans le climat chaud et torride de la Californie profonde, vont s'affronter dans cinq épreuves sportives les meilleurs athlètes de ces disciplines très originales. Première épreuve: le half-pipe, du nom du demi-tube servant de piste aux skate-boarders. Ici, il faudra faire preuve de rapidité et effectuer un maximum de figures spectaculaires en un temps réduit. Une épreuve très artistique qui nécessitera de très bons réflexes et une adresse hors du commun. Epreuve suivante: le foot bag. Il s'agit maintenant de jongler avec une petite balle. Plus les figures effectuées sont délicates à exécuter, plus elles rapportent de points! Là encore, le temps sera limité au strict minimum. Après, venez affronter les flots déchaînés sur votre planche de surf. La moindre faute d'inattention et c'est la chute! Pour gagner des points, outre les rouleaux et les sauts sur la vague, vous pourrez aussi tenter de crever des ballons avec l'extrémité de la planche. Plus il y aura de ballons crevés, plus il y aura de points distribués par le jury! La suite de cette compétition prendra place sur les bords de plage, en patins à roulettes. Sur cette "croisette", bouche d'égoûts, ballons de plage et peaux de bananes seront des obstacles à éviter. Pour gagner des points, il faudra sauter au dessus de ces obstacles en effectuant, si possible, un tour complet sur soi-même. pour finir, enfourchez votre BMX, vélo tout terrain favori et partez sur la piste de cross. Là encore un impératif: faire des figures acrobatiques. Mais attention, car une chute sur la tête et c'est la fin. Ce n'est qu'après toutes ces épreuves, chacune accompagnée d'une musique bien spécifique, que vous pourrez souffler. Quelle variété de sports en Californie!



MEGADRIVE

ART ALIVE

SEGA



Voici le premier logiciel de création graphique sur console! Art Alive vous propose de dessiner avec des possibilités de traits de pinceaux différents et une palette de couleurs très étendue tout ce qui pourra vous passer par la tête. Une erreur, hop, un coup de gomme et vous pouvez reprendre le pinceau. Pour les demi-cercles, les cercles et les lignes droites, il suffit de choisir l'icône correspondant et d'ainsi réaliser la forme géométrique choisie sans aucune difficulté. C'est ainsi que vous pourrez réaliser des tableaux entiers au gré de votre inspiration et de vos envies. Si vous le désirez, le programme met à votre disposition des décors à colorier et à compléter, des décors qui seront aussi variés qu'une vue de l'espace ou un paysage préhistorique, ainsi que des sprites qu'il sera possible d'animer pour certain d'entre eux. De cette façon, de la mouette ou vaisseau spatial, vous choisirez les emplacements sur le décors et les teintes les plus appropriées selon vos goûts. Laissez jaillir votre inspiration. Toutes les manipulations se font à l'aide du joypad et son toutes très simple à réaliser. On ne passe pas des heures à comprendre le fonctionnement de ce soft interactif et à peine est-il insdtallé que l'on peut laisser parler le Léonard De Vinci où le Van Gogh qui sommeille en chacun de nous.

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ
A vous de noter	A vous de noter	A vous de noter	A vous de noter

MEGADRIVE

SEGA

Golden Axe III

Après avoir vaillamment chassé les Forces du Mal de leur beau pays, le meilleur guerrier nain du monde, la magicienne la plus douée et l'homme le plus habile pensaient qu'ils avaient mérité un juste repos. Mais à peine la besogne effectuée, les Forces du Mal ont ressurgi, plus puissantes que jamais et menacent l'ordre et la paix du Pays mais aussi du monde tout entier! Malgré leur fatigue, les trois héros n'ont pas hésité un seul instant, le nain s'est emparé de sa pesante hache de guerre, l'humain de sa tranchante épée longue et la femme de sa fine épée courte à la lame affilée. Tous trois sont repartis pour affronter une nouvelle fois le Souverain des Ténèbres qui, escorté d'une foule de gardes, attend patiemment au coeur de sa forteresse. Maints gardiens tenteront de stopper l'équipée sauvage: minotaures d'un gigantisme effrayant, squelettes portant cimeterre et bouclier, orques du chaos, chevaliers géants décapités... mais à coeur vaillant, rien d'impossible. La cause est juste et le mal doit être chassé afin que le pire n'advienne jamais! Tous ces duels titanesques auront pour cadre des lieux tantôt enchanteurs, tantôt lugubres mais qui tous, seront un endroit propice aux massacres. Seul ou à deux joueurs simultanément, l'action risque de ne pas manquer!

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

MEGADRIVE

Jewel MasteR

SEGA

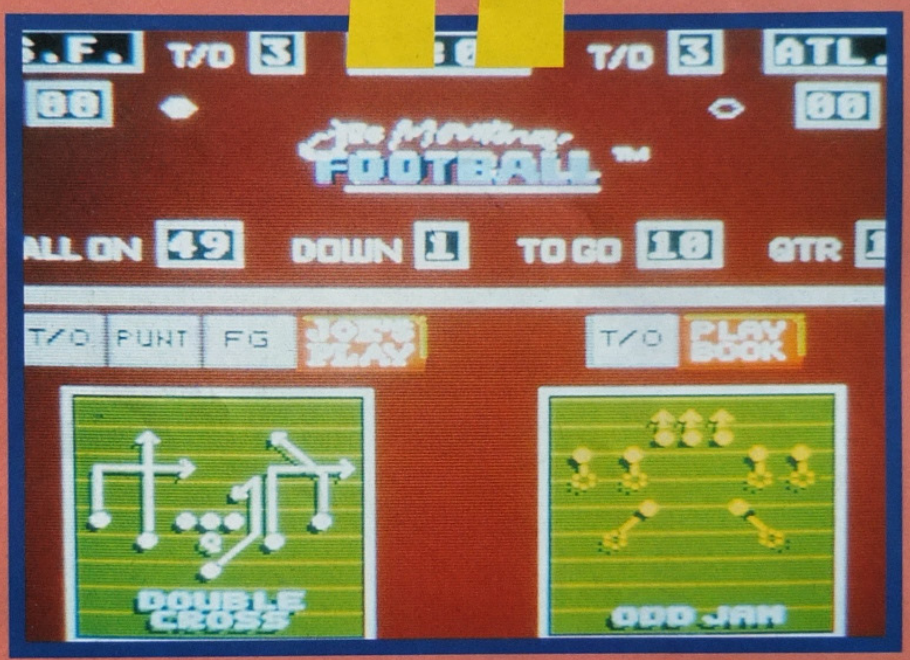
Alors que l'anarchie et le chaos règnent dans votre grand et beau pays, vous décidez, vous, jeune homme plein de courage de partir conquérir les diamants des éléments, les seuls joyaux au monde capables de restaurer l'ordre et l'harmonie. Malgré les risques à courir, le jeu en vaut la chandelle! Que ne feriez-vous pas pour revoir les gens heureux et les peuplades de nomades et de barbares à nouveau amis? Pas un instant à perdre, vous vous mettez en route. Pour combattre car combat il y aura, vous userez de vos talents de magiciens. Bien maigres au début, il vous permettront par la suite de créer des barrières de force invisibles, de jeter des boules de feu ou bien encore de générer et de lancer des boomerangs de glace particulièrement destructeurs. Il ne s'agit bien entendu là qu'une infime partie de vos vastes talents! Car pour oser pouvoir penser ne serait-ce qu'un instant pouvoir être capable de contrôler les diamants des éléments, il faut être très puissant et connaître sur le bout des doigts les arcanes les plus secrètes et les plus mystérieuses de la magie! Pour récupérer les précieux diamants, il faudra abattre divers gardiens qui tous sauront vous donner du fil à retordre. Mais, heureusement pour eux, ils ne seront pas seuls et les ennemis seront variés et dangereux alors que vous approcherez de l'ultime étape! Tigres voraces et squelettes tenaces mettront en oeuvre toutes les ruses et toutes les astuces de guerre pour triompher! Quelques fées et de rares gnomes vous donneront parfois une petite aide, comme de la vie ou de l'endurance en plus. Et il en faudra, de l'endurance, pour parvenir à réunir les diamants!

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

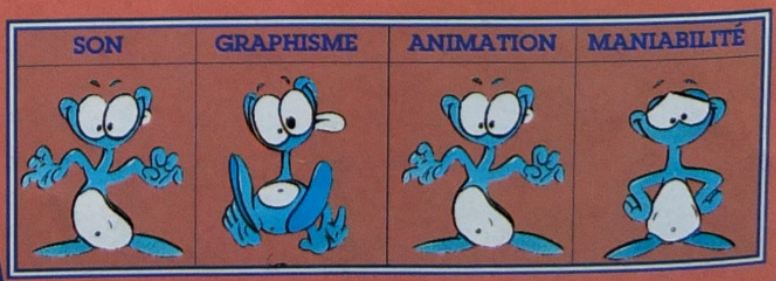
MEGADRIVE

JOE MONTANA II

SEGA



Amateurs de football américain, Joe Montana est de retour. On retrouve avec cette simulation sportive les atouts de la précédente version avec cependant de substantiels changements. Tout d'abord le scrolling est maintenant horizontal alors que la précédente version proposait un scrolling vertical. Le but du jeu est quant à lui toujours le même, il s'agit de marquer des touchdowns et d'ainsi battre aux points l'équipe adverse. Lors de vos nombreuses tentatives, grâce à une multitude de techniques aussi bien défensives qu'offensives, vous serez, lorsque l'action en vaudra la peine, gratifié d'un superbe zoom. En plein coeur de l'action, la lutte pour la possession de cette balle ovoïde de cuir risque d'être musclée. Placage, percée foudroyante, course haletante et passe prodigieuse seront les ingrédients de ces matches où, sous une apparente violence, esprit d'équipe, réflexion et sport se côtoieront pour un recette très américaine. Car, mine de rien, le football américain, c'est aussi beaucoup de tactiques à élaborer en fonction de contextes variés. Mal choisir sa technique d'attaque peut être synonyme d'une perte du ballon définitive et d'une cinglante et humiliante défaite! A vous donc d'être malin, foncez dans le tas et trouvez la voie, la bonne, celle qui vous mènera à la victoire!

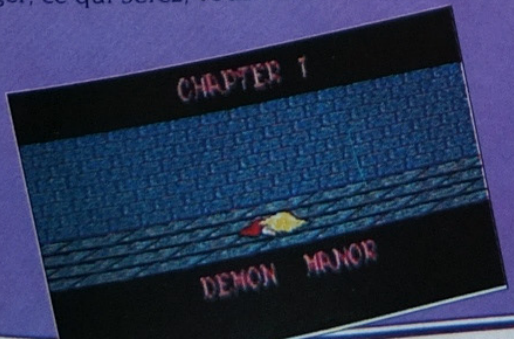


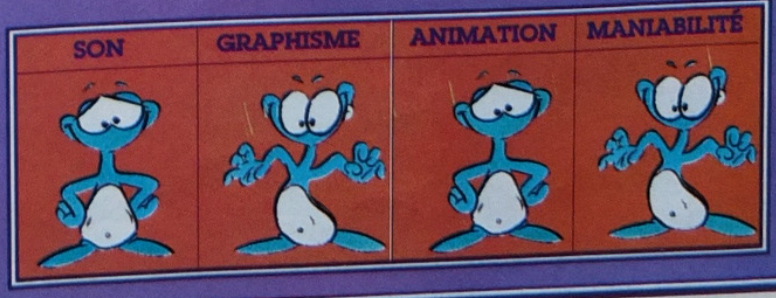
MASTER SYSTEM

LASER GHOST

SEGA

La ville entière est en danger! Les fantômes, démons, sylphes maléfiques et autres esprits infernaux ont assailli les lo-
caux et les rues, ne laissant sur leur passage qu'une indicible terreur et un flot de destructions d'une gravité sans au-
cun précédent dans toute l'histoire de la petite ville. Il était temps que tout cela cesse et voilà pourquoi, une jeune fille
décide de parcourir ces lieux hantés pour mettre un terme à cette sinistre mascarade fantomatique. Votre travail est
très simple, suivre la jeune fille et, armé de votre Light Phaser, la défendre contre les chauves souris, les fantômes et
les morts vivants qui tenteront de la stopper. En chemin, vous pourrez, si vous êtes un assez bon tireur, faire exploser
les murs derrière lesquels se cachent des bonus qui vous seront souvent plus qu'utile pour continuer la lutte contre
les Forces de l'Au-Delà. Vous pourrez tirer sur tout ce qui bouge! Si l'envie vous prend d'éteindre la flamme des bou-
gies, allez y, vous serez alors plongé dans une obscurité quasi totale qui ne fera qu'augmenter la tension dans ces lieux
spectraux où la moindre ombre cache peut-être une goule assoiffée du sang de cette courageuse jeune fille. Si vous ne
prenez pas garde à vos tirs, vous risquez de blesser, voire même, dans le pire des cas, de tuer, celle que vous devez
protéger, ce qui serez, vous l'avouerez infiniment regrettable. Alors visez juste et devenez un nouveau Ghostbuster!



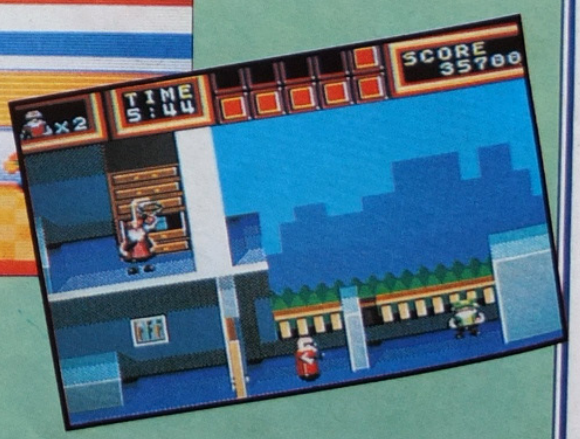


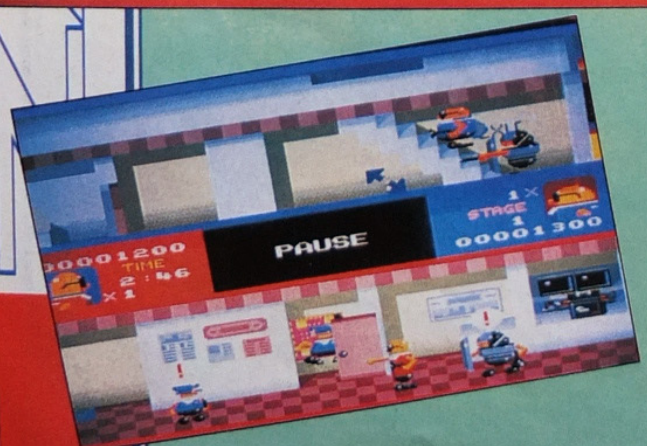
MEGADRIVE

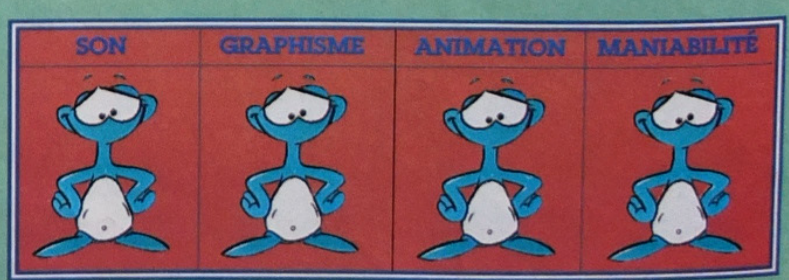
BONANZA BROS

SEGA

La légende de Badeville, les frères Bonanza ont été enfin arrêtés par la police. Ces deux cambrioleurs renommés ne pourront plus piller les villas et percer les coffres. Mais la chance est avec Robo et Mobo: la police les charge de s'infiltrer dans les établissements où la pègre règne depuis toujours. Depuis quelques temps, en effet, des opérations commerciales frauduleuses ont été détectées. Heureusement, les Bonanza vont nettoyer tout ça et leur passé de bandits sera blanchi. Vous allez guider les deux frères dans dix lieux différents afin de découvrir les preuves nécessaires. Vous allez pouvoir mettre vos talents de cambrioleurs dans, entre autres, une villa, un casino, une bijouterie, un musée et subtiliser, chaque fois, des objets bien précis comme des disquettes, des faux billets ou encore des pistolets. La liste des objets, véritables pièces à conviction, est donnée au début de chaque tableau. A vous de tous les récupérer, afin de pouvoir accéder au niveau suivant. Dans la version Megadrive, on peut jouer à deux simultanément et l'écran est divisé en deux vues des lieux.





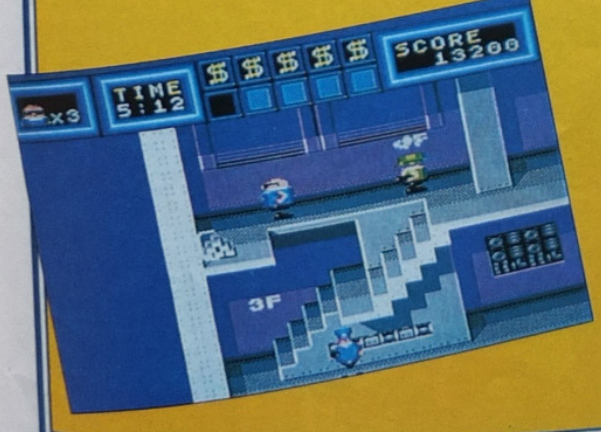


MASTER SYSTEM

BONANZA BROS

SEGA

Bonanza Bros est, en fait, un jeu de plates-formes du style Spy Vs Spy. Ça sent le cartoon à plein nez avec des graphismes rigolos et simples. Ce qui compte, c'est l'action. La progression se fait de profil en scrolling multidirectionnel. Vous parcourez des pièces, des couloirs et montez des escaliers en passant votre temps à ouvrir et fermer des portes. Il faut être extrêmement vigilant car des vigiles veillent au grain. Vous pouvez leur tirer dessus et vous plaquer contre un mur, pour éviter leur tir. Le plus drôle est de les écraser entre le mur et la porte que vous venez d'ouvrir. Sachez qu'un garde n'est jamais tué, il n'est qu'endormi pour quelques secondes. Une foule de gadgets se trouve sur votre chemin comme des trampolines, une poulie, une presse, etc... Il n'est pas rare aussi, de glisser sur des boîtes de coca (ce qui réveille un gardien), de marcher sur un rateau (ce qui vous immobilise) ou encore de se faire courser par un chien de garde. N'oubliez pas que chaque mission doit être terminée en temps limité. D'une conception très simpliste, ce jeu est bourré de détails amusants. Contrairement à celle de la Megadrive, cette version ne se joue pas à deux.

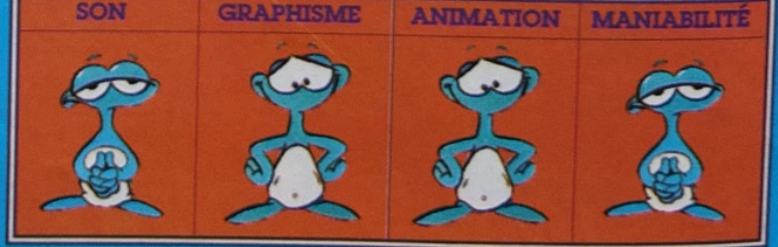


MEGADRIVE

TENGEN

HARD DRIVIN'

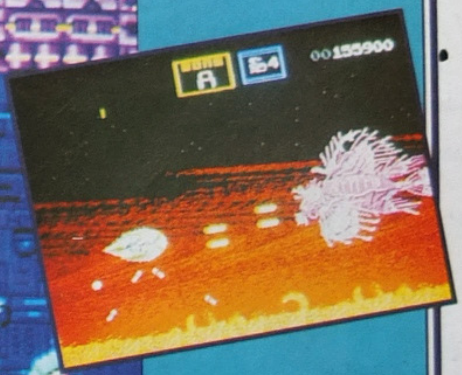
Si vous avez toujours rêvé de prendre le volant d'un voiture sur une piste de sport, voilà l'occasion idéale! Sur une piste à la géométrie incroyablement tordue, vous devrez parcourir un certain chemin en un temps limité. Si vous n'arrivez pas à temps, vous serez bien évidemment éliminé! Sur la route, vous ne serez hélas pas le seul conducteur. Voitures et camions seront aussi présents. Il faudra bien sûr les éviter pour ne pas foncer dans le décor ou, dans le pire des cas, dans une bâtisse au bord de la route! Mais ces seuls véhicules ne seront pas votre unique souci. En effet la piste en elle-même vous offrira un bon nombre de difficultés. Inutile de vous dire qu'il vous faudra de longues heures de conduite avant de les passer sans encombre! Il y aura de simples bifurcations mais aussi un tour de piste à 360 degrés, c'est-à-dire que vous vous retrouverez les pieds au plafond, et encore une piste inclinée! Pour bien prendre la route et ne pas s'écraser à côté, auquel cas un ralenti vous sera parfois offert, il faudra viser juste. Une maîtrise totale du véhicule s'impose. Pas question d'à peu près, car dans ces paysages entièrement en trois dimensions, un accident peut survenir aussi vite que dans la réalité. Une seconde de distraction et le pire peut arriver! Avant de vous lancer dans la course entraînez-vous, ça vous évitera de vous écraser à tout bout de champ! La conduite, c'est comme tout, il faut apprendre pour réussir!

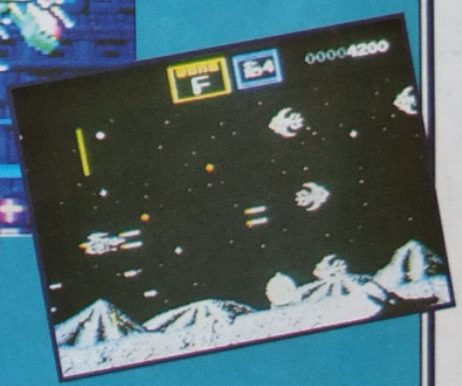


MASTER SYSTEM

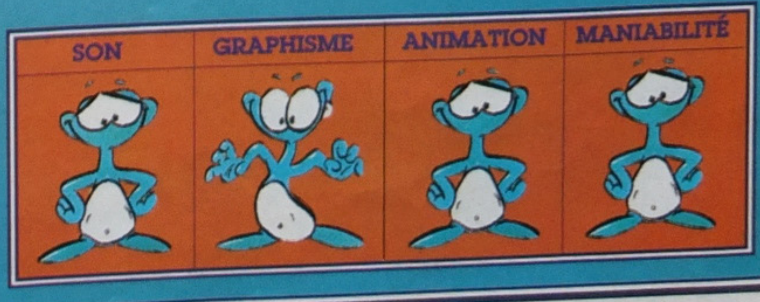
DARIUS II

SEGA





Décidément, l'espace a grandement besoin de vous ces derniers temps! Avec Sagaïa, partez découvrir des univers fantastiques. Dans ces mondes vivent une foule de créatures et de vaisseaux extraterrestres plus féroces les uns que les autres. Vos talents de guerrier interstellaire vont, une fois de plus être mis à contribution! A bord de votre vaisseau, suivant un scrolling horizontal, il faudra tout détruire et éviter les anfractuosités des chemins. Dans les cavernes, il faudra esquiver les stalactites mais aussi veiller à ne pas s'écraser! Surtout lorsque vous survolerez un lac gigantesque de lave! Pourtant, malgré le danger, il faudra tenter le rase-mottes assez fréquemment, au péril de mourir en un instant! Vous aurez l'occasion d'utiliser diverses armes dont la puissance ne cessera de croître. Vous pourrez aussi vous procurer, si vous êtes assez rapide, un bouclier protecteur qui vous rendra invulnérable. Mais cette invulnérabilité ne durera pas éternellement et gare au moment où elle cessera brutalement, sans prévenir! En fin de niveau, ce sont des mollusques préhistoriques géants et des monstres sortis des mémoires ancestrales qu'il vous faudra combattre et vaincre. Hauts en couleurs et somptueusement réalisés, ces boss vous en mettront plein la vue! Alors soyez attentifs à tout ce qui se passera autour de vous. Ouvrez l'œil et le bon et mettez fin, une bonne fois pour toutes, au pouvoir injuste des extraterrestres qui menacent la galaxie toute entière!

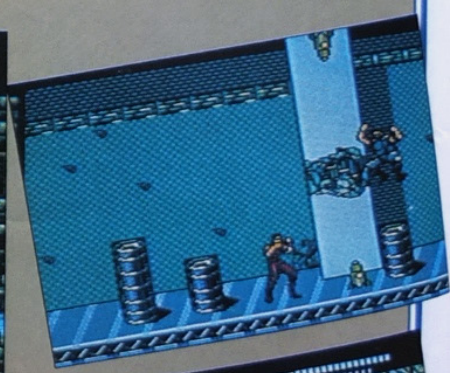


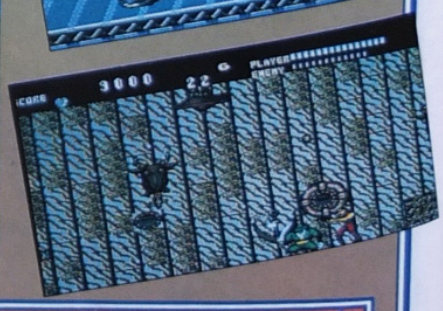
MASTER SYSTEM

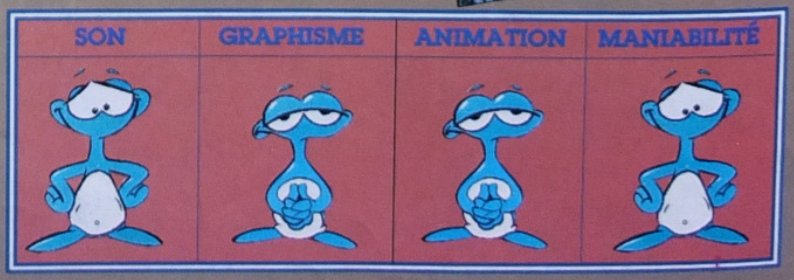
Running Battle

SEGA

Alors que vous étiez tranquillement chez vous hier soir, votre meilleur ami, Blody, est arrivé couvert de sang et agonisant. A peine avait-il franchi le seuil de votre porte qu'il s'écroula, mourant sur l'instant. Dans son dernier souffle, il murmura quelques mots assez significatifs pour que vous puissiez comprendre qui était derrière ce meurtre abominable. Emporté par la douleur et par la colère, vous avez alors décidé de partir venger votre ami de toujours, celui avec qui vous avez passé tant de bons moments. Les mécréants siégeant dans un immense building, vous partez à la conquête des locaux, espérant bien trouver le responsable. Des gardes en nombre incroyable tenteront de vous arrêter. Mais peut-on stopper un homme animé par un violent désir de vengeance? A coups de pistolets ou de fusil, ou s'il le faut en engageant des corps à corps musclés, vous éliminerez tous les gêneurs. Spécialiste des arts martiaux, tous ces hommes, ces robots ou encore ces barrières électriques ne seront pas des ennemis suffisants pour vous faire reculer. En sautant par dessus des gouffres mortels, progressez petit à petit. A la fin de chaque étage vous attend un boss. Le tout premier sera un pirate, le second un cow-boy, le suivant un samouraï... Jusqu'au chef ultime, Mr M., caché dans une forteresse de métal à la terrifiante puissance de feu. Après quelques moments de quête, vous rencontrerez Marry, la jeune sœur de Blody (C'est un jeu de mots: Blody Marry!). Celle-ci sera bien évidemment bouleversée en apprenant la mort de son frère et cette touchante scène ne pourra que vous redonner du cœur à l'ouvrage. Et de l'ouvrage, il y en a beaucoup !







MEGADRIVE

JOHN MADDEN FOOTBALL 92

ELECTRONIC ARTS

Les pom-pom girls sont de retour sur vos écrans avec une version retapée de John Madden. Il s'agit de football américain, l'un des sports rois aux Etats-Unis. Ce sport hyper-violent se déroule sur un terrain similaire à un terrain de rugby. Le jeu se rapproche d'ailleurs du rugby. Il faut courir avec la balle et gagner dix mètres pour garder la balle. Le but est de finir par marquer l'essai fatidique qui rapporte six points à l'équipe qui attaque. Le tout se joue avec entrain et camaraderie, à grands coups de poings. Heureusement, les joueurs sont protégés, casqués, gantés, etc... Si cette nouvelle version reprend les mêmes vues du terrain et des joueurs que la première version, une multitude d'options a été rajoutée. On peut utiliser un ralenti similaire à celui utilisé par les pros des montages vidéo (avance et retour rapide à l'écran). On peut changer le chef d'équipe, envoyer un joueur à l'hosto, jouer sur un terrain enneigé. Des séquences animées agrémentent, à ce propos, le jeu. Autre amélioration: désormais, en mode un joueur, il faut varier les tactiques judicieusement car les adversaires sont plus redoutables. A noter que les 28 équipes présentes sont celles du Superbowl 1991 (le championnat made in United States). Si vous avez envie de vous frotter aux géants américains (certains joueurs pèsent 140 kg!) et porter un équipement de 10 kg, tranquillement affalé devant votre monirateur, ce jeu est pour vous. Au moins, vous ne risquez pas de vous prendre un caramel! D'autant que le réalisme est au rendez-vous (tous les sons sont digitalisés) et le plaisir de jouer itou!

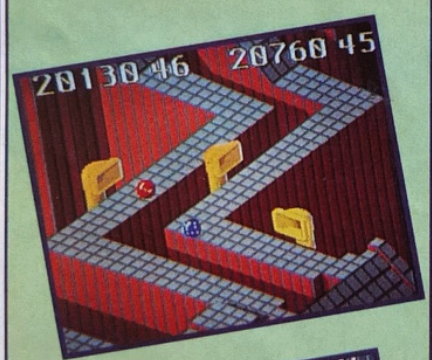
ZAPPING

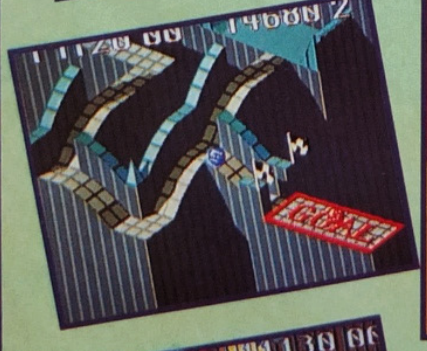
MEGADRIVE

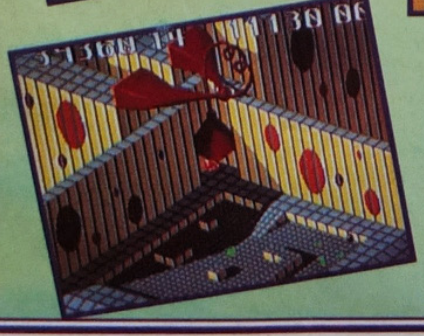
MARBLE MADNESS

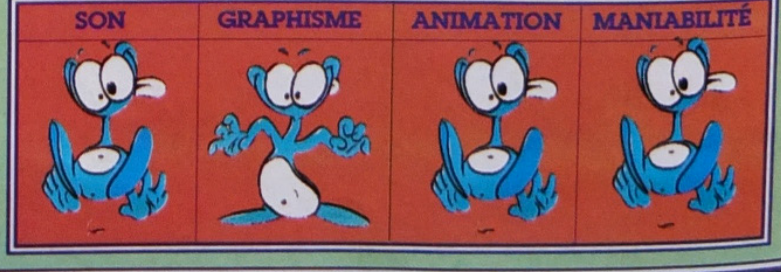
ELECTRONIC ARTS

Dans ce jeu pour cardiaques, vous guidez une petite sphère colorée le long d'un chemin tortueux en évitant de la laisser dévier de celui-ci. Le but est d'amener la boule, d'un point de départ (start) à un point d'arrivée (goal), mais vous disposez d'un temps limité. La Megadrive vous défie: si la boule n'arrive pas à temps à l'arrivée, vous perdez. Dans le cas contraire, le défi est gagné et vous accédez au niveau suivant. Vous découvrez alors un nouveau parcours encore plus impressionnant. Chaque parcours est constitué de plusieurs routes étroites, menant à des plates-formes au relief incertain. La boule passe ainsi sur des cols, descend des pentes vertigineuses, négocie des tournants à 180°, bordés de ravins. Son inertie, dans les passages difficiles, est redoutable: elle semble attirée par le vide. Il vous faudra une grande habitude et une bonne dose de dextérité pour ne pas perdre un temps précieux. En effet, vous perdez du temps à chaque chute. Soit la boule se brise sur un étage inférieur, car elle tombe de trop haut, soit elle tombe tout simplement dans le vide. Dans les deux cas, le chrono continue, le temps que la boule soit remplacée. Ne pensez pas que ce jeu est horriblement dramatique. Le tout se joue dans la bonne humeur et le fun, avec de superbes thèmes musicaux. Un sympathique jeu d'adresse. De plus, il est possible de jouer à deux et il est bien difficile de résister à la tentation d'envoyer son adversaire dans le décor.









MEGADRIVE

Burning Force

NAMCOT

De votre si belle planète, il ne reste que des ruines! Les extraterrestres ont ravagé la plupart des bâtiments et n'ont laissé derrière eux que peur et désolation. La défense terrienne a donc décidé de riposter. Une telle situation ne pouvait plus durer et commençait à devenir intolérable! Ils ont donc fait appel à vous, l'élite des agents spéciaux, le spécialiste dans la destruction des indésirables extraterrestres. A peine monté sur votre moto volante du futur, ils vous agressent de toutes parts. Certains surgissent de sous la terre, d'autres se jettent sur vous tels des kamikazes du futur... L'action ne manque pas! Si vous aimez corser les choses, vous pourrez choisir de foncer, car votre moto vous permettra d'aller très très vite. Mais dans ce cas, prenez garde, car il ne faudra pas se laisser surprendre par l'ennemi qui lui aussi apparaîtra plus vite. Sur votre engin est monté un énorme canon que certains bonus pourront métamorphoser en canon à rayons laser. Il ne s'agit pas là de votre unique armement. Vous avez aussi sur votre moto futuriste une poignée de missiles à tête chercheuse qu'il faudra lâcher au moment le plus propice. C'est par exemple lorsqu'il faudra abattre le boss de fin de niveau que leur usage sera assez pratique, même si l'on peut s'en passer. Avant cet affrontement, vous aurez le droit à un mini-briefing dans votre base. Ce court intermède dans votre lutte vous apprendra entre autres, quels seront les points sensibles de ce boss. Pour l'occasion vous pourrez alors vous transformer en vaisseau spatial. Une fois le niveau nettoyé, vous pourrez passer au stage bonus. A ce moment, il faudra savoir piloter son engin spatial car le but est de collecter des bonus. Ces bonus suivant une ligne ondulée, une bonne manipulation sera nécessaire pour ne pas les manquer. Après ce répit, repartez affronter l'ennemi jusqu'à l'ultime et surprenant boss final. L'ambiance promet d'être chaude d'autant plus que les musiques sont très enlevées! De quoi passer des moments intenses!

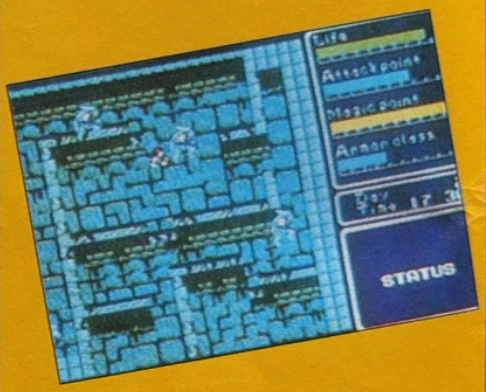
SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

ZAPPING

MEGADRIVE

Super Hydlide

ASMIK



Vous le saviez depuis toujours. Au plus profond de votre être vous sentiez une vocation de héros. Votre contrée vit des jours bien sombres depuis que la terrible menace s'est abattue. Des créatures cruelles et violentes sont alors apparues, sorties de nulle part, et ont ravagé tout le pays et cela sans aucune exception. Après avoir tourné et retourné le problème dans tous les sens, attendant dans votre petit village, vous vous décidez enfin à prendre la route. Le temps de vous armer dans la boutique du coin et vous voilà déjà parti. Aux alentours vous attendent un nombre inimaginable de créatures. Dans les premiers temps, le temps de monter en niveau, il ne faudra pas trop s'écarter du village. Cela même si certains des villageois vous renseignent sur un village caché quelque part dans les nuages. Un peu de patience sera nécessaire. Pour vaincre les forces des ténèbres qui harcèlent sans cesse les pauvres habitants, il faudra trouver une arme d'une grande puissance, une arme magique sans doute forgée il y a très longtemps par les dieux. Mais avant même de débuter la partie, il vous faudra choisir votre vocation entre plusieurs, dont le moine et le guerrier. Après votre écran de personnages, vous pourrez vous lancer dans cette grande aventure. Il faudra une très longue enquête pour parvenir à ses fins. En interrogeant les gens et en combattant de nombreux monstres au corps à corps, vous apprendrez et deviendrez à chaque instant toujours plus instruit et plus fort. Il y aura de très nombreux paysages à explorer et de vastes lieux à découvrir. Avec une patience déterminée, vous parviendrez peut-être à rétablir l'ordre et à ramener la paix sur la contrée.

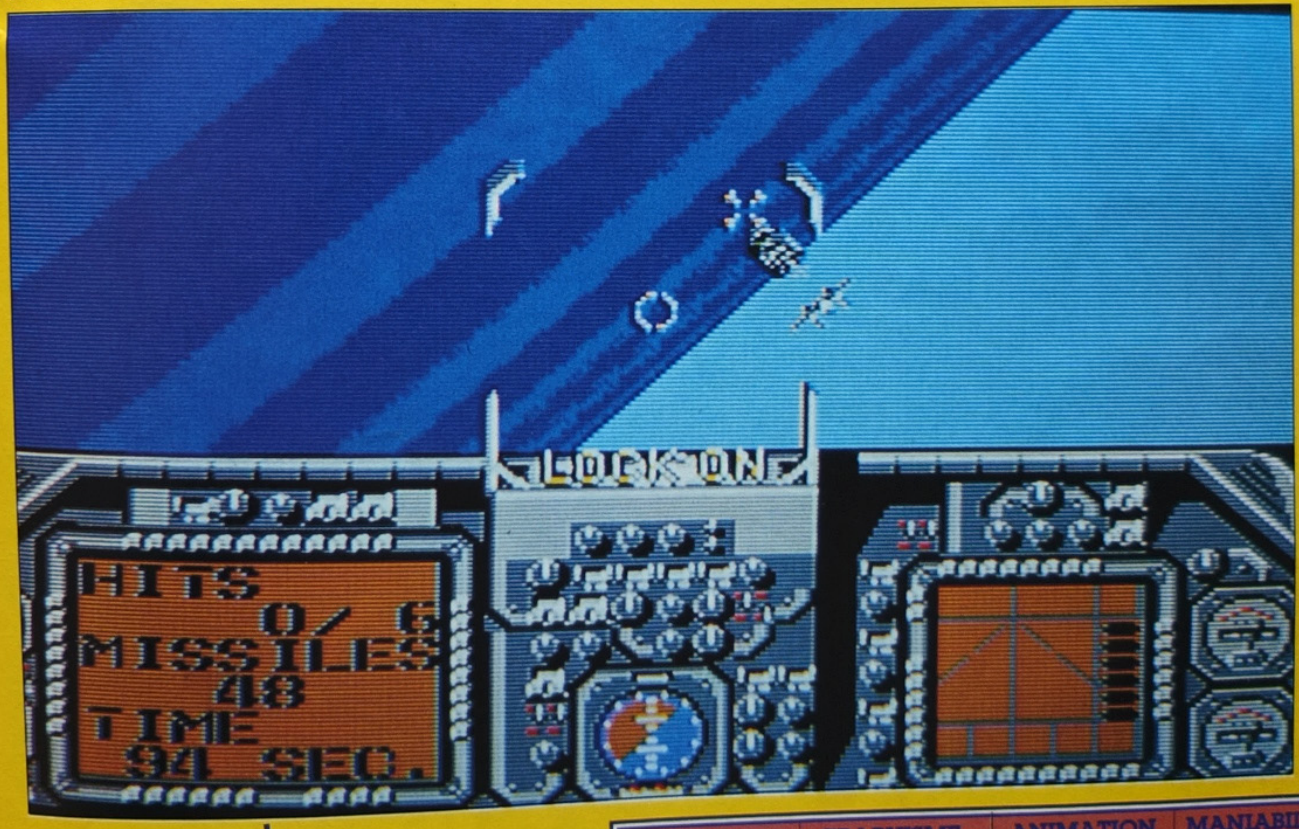
SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

MASTER SYSTEM

G-LOC

SEGA

Tout juste sorti major de promotion de l'école de Top Gun, vous partez pour une mission d'une très grande difficulté. Dans ces combats à très haute altitude, il va falloir faire preuve d'un grand sang-froid. Seul dans votre cockpit, vous décidez de la direction à prendre et de la stratégie à adopter. A Mach I, la moindre erreur est très vite synonyme de mort à court terme. Alors il faudra faire attention à tous les paramètres présents à l'écran. Votre avion supersonique est muni d'une mitrailleuse ainsi que de quelques missiles qu'il faudra lancer avec la plus grande prudence. Etant rares, il vaut mieux ne pas les gâcher en les larguant de manière inconsidérée! Les ennemis, réalisés en trois dimensions, défileront devant vos yeux à grande vitesse. Vous verrez arriver sur vous des lots entiers de missiles. Gare! Il faudra être rapide pour ne pas succomber après un certain degré de dégâts. En agissant sagement, sans tirer à tout moment, vous parviendrez à venir à bout de vos ennemis. Des ennemis qui arriveront parfois très nombreux. Dès le début, vous serez aux prises avec cinq, puis six avions de chasse! Par la suite, les cibles se diversifieront. Ce sont par exemple des tanks qu'il faudra faire exploser, sans se faire abattre par les chasseurs gardiens. Restez calme et tirez au bon moment, vous deviendrez alors l'as et la terreur du ciel! Plus rien ne vous arrêtera, et c'est bien agréable de voler sans être dérangé!



MEGADRIVE

NCS

Wings of War

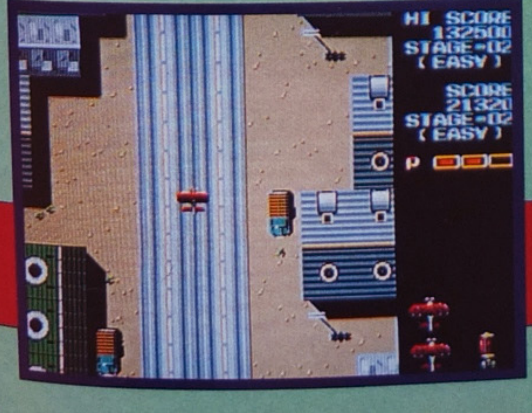
Vous voilà devenu l'un de ces légendaires enfants du vent. Que sont les enfants du vent? Il s'agit d'une race très ancienne, aujourd'hui disparue et effacée de la mémoire du commun des mortels. Ces représentants étaient d'apparence humaine mais ils possédaient une superbe paire d'ailes blanches. Grâce à ces ailes, ils régnaient sur les cieux, en monarques de l'espace! C'est à cette époque très lointaine que leur Royaume se fit attaquer par des hordes impitoyables de créatures venues certainement des enfers. C'est alors qu'un des enfants du vent se leva et partit défendre les siens! Cet être plein de bonté, c'est vous. Vous partez donc détruire l'ennemi, avant qu'il n'ait eu le temps de vous anéantir. Armé d'un simple lance-projectile à très faible puissance, vous sillonnez les cieux détruisant des masses incalculables d'agresseurs. Ces agresseurs qui, sous de multiples formes, sortiront de partout, tout autour de vous. Heureusement que vous récolterez en route des armes qui balaieront l'écran de manière beaucoup plus radicale. Ces armes tireront non seulement devant vous, mais elles couvriront aussi vos arrières! Une bonne façon de ne jamais se faire surprendre! Mais pourtant, certains de vos adversaires seront extrêmement puissants et il faudra alors savoir jouer stratégique pour ne pas périr sous le feu nourri de l'ennemi. Les nombreux niveaux de Wings Of War seront autant d'étapes riches en monstres nouveaux et en rebondissements de toutes sortes. En plus, à chaque niveau correspond une musique. De quoi tirer en rythme et en cadence!

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

MEGADRIVE

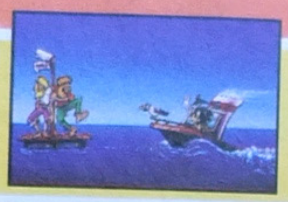
FIRE SHARK

SEGA



A bord de votre biplan sur-équipé vous sillonnez le ciel, à la recherche des forces ennemies. Ces forces ennemies constituent une menace redoutable pour le monde libre. Au milieu des chars, des bombardiers, des wagons sur-armés de tous les côtés, des croiseurs, destroyers et autres bâtiments marins, terrestres et aériens percez les lignes ennemies jusqu'à l'ultime base où une meute déchaînée de canons de tous calibres tentera de faire exploser votre rustique mais efficace appareil. De temps en temps vous vous arrêterez sur des pistes d'atterrissage d'où, après une trop brève halte, vous repartirez à la conquête de territoires hostiles. Mais avant d'atteindre ces "aires de repos", il vous faudra anéantir de véritables monstres de technologie guerrière. Il sera sage d'utiliser l'une de vos trois bombes à haute capacité de destruction, pour faire partir ces abominations métalliques en poussière et en cendres incandescentes. Peut-être aurez-vous la chance d'attraper des bonus d'armements d'une puissance affolante, comme un lance-flammes ou encore des rayons laser qui s'entrecroisent. Soyez certain que ces petits plus vous simplifieront la vie d'une manière assez considérable, alors faites votre maximum pour mettre l'aile dessus (il est aussi bien entendu permis d'y mettre l'hélice, à chacun son truc!). L'important est de réussir à détruire toute cette vermine, peu importent les moyens utilisés pour parvenir à vos fins. Une mission est une mission, demandez à Victor le Nettoyeur, vous verrez ce qu'il vous répondra.

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ



en Détresse...

Vous êtes perdu dans un jeu? Envoyez-nous votre question en précisant bien le type de votre console, et nous la publierons en lui donnant un numéro...
Vous êtes victorieux? Vous avez la solution aux problèmes qui sont posés ici? Ecrivez-nous avec votre réponse en précisant le nom du jeu avec le numéro de la question et le type de console. Nous publierons votre réponse et vous ferez des centaines de Segamen heureux.
MEGA FORCE • En Détresse •
100 Ave Gl Leclerc, 93500 Pantin

QUESTIONS

N°40001
GOLVELLIUS sur SMS
• Je n'arrive pas à déplacer le rocher Bleu. Que faut-il faire?
Benjamin

N°40002
Y'S THE VANISHED OMENS sur SMS
• Dans Tower of Doomed, où se trouve la fille dont DOGI parle? Est-ce que c'est elle qui permet d'ouvrir la dernière porte?
Raphaël

N°40003
GHOSTBUSTERS sur SMS
• Existe-t-il un code dans ce jeu qui nous donne beaucoup d'argent?
Julien

N°40004
TEDDY BOY sur SMS
• Je n'arrive pas à rencontrer le dragon Denden. Comment puis-je faire pour y aller sans faire tous les tableaux?
Julien

N°40005
BUBBLE BOBBLE sur SMS
• Dans quel tableau se trouve la clef? Pouvez-vous me donner la déchiffrage de tous les manuscrits ainsi que le code pour accéder au tableau 200?
Marco

N°40006
STRIDER sur SMS
• Je n'arrive pas à passer la grosse boule jaune à la fin du Ballog, comment faut-il faire pour le battre? Merci de bien vouloir me répondre.
Florian

N°40007
ULTIMA IV sur SMS
• Mais où se trouve donc la Nightshade et la Mandrakeroot. Que doit-on faire des pierres de couleur, du Candle? Je ne trouve pas non plus l'humilité.
Jean-Paul

N°40008
FANTASY ZONE 1 sur SMS
• Je n'arrive pas à passer au 2ème tableau. Je détruis toutes les bases et après un carré apparaît. Il diminue en lâchant des petits ronds. Je les évite comme je peux, mais je suis touché à un moment et c'est Game Over. J'ai beau tirer dedans, j'ai essayé toutes les solutions, je suis bloqué.
Daniel

N°40009
PSYCHO FOX sur SMS
• Peux-tu me donner un tuyau? Je suis coincée à la dernière étape avec le grand renard. Comment faut-il le tuer?
Véronique

N°40010
SPELLCASTER sur SMS
• Arrivé à la pyramide, je suis perdu. Je n'arrive plus à en sortir. Pouvez-vous me donner des codes pour réussir à la passer et si possible des codes pour être plus près de la fin?
Christophe

N°40011
SONIC sur SMS
• J'ai un petit problème. Impossible de récupérer la gemme et la vie à l'endroit du dirigeable. Comment y aller? J'ai tout essayé (je pense). Aidez-moi vite!
Frédéric

N°40012
CHASE HQ sur SMS
• Est-ce qu'il y a un select round dans ce jeu?
Sofiane

N°40013
WONDER BOY IN MONSTER LAND sur SMS
• Cher Sonic, j'aimerais savoir s'il y a un truc pour avoir les vies infinies dans ce jeu.
Nicolas

N°40014
SECRET COMMAND sur SMS
• Comment faut-il faire pour détruire la dernière porte à la fin du round 6?
Cédric

N°40015
RC GRAND PRIX sur SMS
• J'ai un problème. Je n'arrive pas à finir la 10ème course. Je suis éliminé car le temps s'est écoulé avant la fin. Que dois-je faire? Que dois-je acheter pour terminer? Cela fait six mois que je cherche.
Nicolas

N°40016
THE NINJA sur SMS
• Je n'arrive pas à trouver les 5 rouleaux secrets verts dans ce jeu. je n'en trouve que 3. Comment faut-il faire? Où sont-ils?
Aurélien, Frédéric, Nicolas, Céline

N°40017
IMPOSSIBLE MISSION sur SMS
• J'aurais voulu savoir s'il existe une astuce pour terminer ce jeu. Comment avoir des vies infinies? Comment avoir du temps supplémentaire?
Michel

N°40018
INDIANA JONES sur SMS
• Comment sortir au 4ème niveau?
Maxime

N°40019
SPIDERMAN sur SMS
• J'éprouve quelques difficultés une fois arrivé au tableau d'Electro. Je ne parviens pas, d'une part à progresser sans finir par me faire électrocuter de façon continue et, d'autre part, je n'ai pas encore trouvé le moyen: soit d'économiser des vies ou prolonger la vie sans perdre du temps, soit de sauter des tableaux comme pour "Shinobi" afin de pouvoir connaître ce qui se trouve après l'invincible et je devrais même dire l'invisible Electro (je j'ai jamais pu goûter à autre chose que ce qui me semble être ses éclairs). Je te lance donc un formidable "HELP", et je te remercie d'avance pour ton aide.
Laurent

N°40020
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD sur SMS
• J'ai acheté, récemment, une console Master System. Alex Kidd in Miracle World y était incorporé. J'ai plusieurs difficultés au niveau 8 "les forêts noires". Je n'arrive pas à utiliser la canne de vol ni l'onde de choc destructrice. Pourriez-vous m'aider.
Un fidèle lecteur
• Peut-on recommencer d'où l'on a perdu lorsque l'on voit le titre Game Over? Si oui, comment fait-on?
Julien

N°40021
SPACE HARRIER sur SMS
GOLDEN AXE sur SMS
KENSEIDEN sur SMS
• Comment avoir les vies infinies?
Manu

N°40022
SHINOBI sur SMS
• Comment faire pour tuer le Ninja masqué (le dernier chef). Je n'y arrive pas. Aidez-moi ou je casse tout.
Yann

N°40023
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD sur SMS
• Voilà, j'ai un mega problème. Je n'arrive pas à faire voler l'hélicoptère. Y-a-t-il un truc pour le faire voler? Ou est-ce moi qui disjoncte! Je te remercie de me répondre assez rapidement car sans cela je n'arriverai pas bien loin et mes neurones commencent à griller.
Philippe

N°40024
GHOULS'N GHOSTS sur SMS
• J'ai lu dans Mega Force n°1 et 2 à la rubrique "les secrets de Maître Séga" des trucs pour avoir l'invincibilité dans ce jeu. J'ai beau exécuter à la lettre ce qu'il faut faire... mais rien! Je suis toujours mortel! Alors pourrais-je avoir des explications plus précises pour être invincible?
David

N°40025
WONDER BOY sur SMS
• Existe-t-il un code pour aller directement à la zone 10 sans ramasser les 36 poupées?
Julien

N°40026
WONDER BOY 3 sur SMS
• Peut-on acheter des armes lorsqu'on est dragon? Si oui, comment?
Robin

N°40027
MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION sur SMS
• J'ai un problème dans le Château. Quand j'arrive devant la deuxième porte fermée à clé, je casse les blocs pour récupérer la clé. Mais après, je ne peux plus remonter! Comment faire? Mizrabel se trouve t-elle derrière cette porte? Comment la vaincre?
Hugo

N°40040
MY HERO sur SMS
• Comment fait-on pour avoir des vies infinies?
Sofiane

N°40041
ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD sur SMS
• Comment trouver les 8 cartes?
Maxime

N°40028
MOONWALKER sur MEGADRIVE
• Au monde 3-2, je n'arrive pas à tuer les deux morts vivants qui bougent leur corps. J'ai tout essayé mais je n'y arrive pas. Comment faire?
Un lecteur

N°40029
STREET OF RAGE sur MEGADRIVE
• Est-ce qu'il existe une astuce pour avoir des vies infinies ou de l'énergie infinie? Sinon, est-il possible d'avoir le choix de son niveau de départ?
Florence

N°40030
QUACK SHOT sur MEGADRIVE
• Comment faire pour passer le niveau avec le bloc de pierre qui nous tombe dessus car je sens que je vais faire une crise de nerfs. Aidez-moi! Je déprime.
Jérémy

N°40031
ALTERED BEAST sur MEGADRIVE
• J'ai fait un score de 1393300 sur ce jeu. Cependant, lorsque je suis arrivé à ce score, les images ne défilaient plus alors qu'il me restait encore quelques vies. Je vous pose la question: que cela signifie-il? Suis-je véritablement à la fin du jeu?
Jean-Paul

N°40032
SONIC sur MEGADRIVE
• Comment tuer l'escargot avec des piquants sans perdre ses anneaux?
Pierre

N°40033
LAST BATTLE sur MEGADRIVE
• Je suis bloqué au dernier boss du chaper

1 (la plaine éternelle). Comment faut-il le tuer et existe t-il une astuce ou un truc? Ma jauge de power reste bloquée à 72, pourquoi? Aidez-moi ou je craque, je sens que ce jeu va finir dans la poubelle

Frédéric

N°40034
STRIDER sur MEGADRIVE
• Comment terminer le jeu? Dans le dernier niveau, quel est le rôle du dernier robot qui est un serpent-robot maniant une faucille? Et comment avoir des vies en plus et accéder au Magicien Noir qui rit de toutes ses dents noires au début de la présentation?

Loïc

N°40035
AFTER BURNER 2 sur MEGADRIVE
• Existe-t-il une solution pour arriver à la dernière catégorie de ce jeu? Je n'y arrive pas, aidez-moi vite!

Robin

N°40036
Y'S sur MEGADRIVE
• J'étais dans la Tower et je devais repasser dans le couloir empoisonné mais je n'avais plus de potions.

Stef

N°40037
REVENGE OF SHINOBI sur MEGADRIVE
• Lorsque j'arrive au niveau 7, sur les quais, il y a un endroit où les quais sont beaucoup trop éloignés. Je n'arrive pas à rejoindre l'autre quai. Comment faire? Je perds toutes mes vies ici. Existe t-il aussi une possibilité pour avoir de l'énergie infinie.

Florence

N°40038
ZOOM sur MEGADRIVE
• Combien y a t-il de stages? Est-il possible de choisir ou d'obtenir des vies infinies?

Florence

N° 40042
PHANTASY STAR sur MEGADRIVE
• Avec mes 4 personnages, après avoir trouvé Hapsby et fait tout ce que Luveno désirait, je ne trouve pas son vaisseau.

Stef

N°40039
G.G. SHINOBI sur GAME GEAR
• Je suis bloqué sur le boss final de ce jeu. comment fait-on pour le tuer?

Antoine

REPONSES

MASTER SYSTEM

N°100012
ZILLON 2
• Au "Game Over": manette en haut plus bouton 2, et tu auras 3 vies de plus. Tu peux recommencer l'opération 3 fois de suite.

Francis

N°100013
WORLD CUP ITALIA 90
• Pas de retournés à ce jeu (ce n'est pas un désastre car les retournés avec une vue aérienne, ce n'est pas génial), mais je connais un code pour choisir la décomposition du groupe (c'est-à-dire le choix des équipes). Après avoir en mode "World Cup", choisi son équipe, un écran où les groupes A,B,C,D,E,F, vont apparaître, à ce moment appuyez sur "PAUSE" autant de fois que vous le voudrez et vous changerez les équipes (essayez de choisir de mauvaises équipes).

Fabrice

N°100016
LORD OF SWORD
• Pour lancer le livre, il faut d'abord tuer Baruga, le monstre ailé. Il faut aller voir plusieurs fois le magicien Amon et la personne de Lindon. Il n'y a personne à trouver, on n'a pas besoin d'aller au Goblin, ni de faire bouger la statue d'Evil sauf si tu aimes te battre. Dans ce cas, parle à tous les personnages plusieurs fois dans tous les villages.

Gaël

N°100017
ALEX KIDD IN HIGH-TECH WORLD
• Je ne trouve pas le 8ème bout de carte comme toi. Cependant, tu peux faire : OlAdGSCPVd

Fabrice

N°100018
ULTIMA 4
• Le run de l'honneur est situé précisément au sud-ouest de Trinsic. Celui de la bravoure est au sud de Jhelom sur l'île la plus au sud (bateau nécessaire).
liste des mantras :

-CAH	-SUMM	
-RA	BEH	: justice
-MU	-MUL	: humilité
-OM	AHM	: honnêteté

Tuyau : coordonnées du nightshade: lat J'F", long C'O". De la cloche: lat N'A", Long L'A"

Raphaël

N°100020
THE CYBER SHINOBI
• Pour détruire le cerveau, il faut éviter les bombes, lasers etc... Puis quand il fonce sur toi, il faut appuyer vers le bas et donner un coup de pied, cela plusieurs fois.

Fabrice

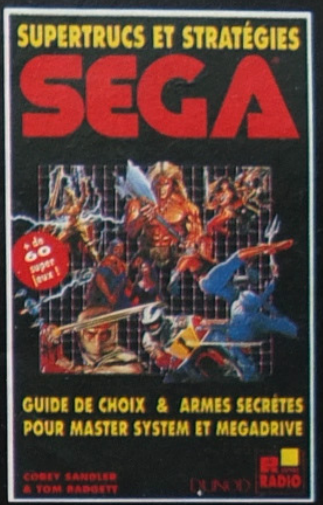
N°100021
SHINOBI
• Il faut appuyer sur la touche directionnelle haut et le bouton de saut. Tu pourras l'utiliser après avoir battu une dizaine d'ennemis. Si pendant la manche bonus tu t'en sors sans problème, un intrus était caché. C'est le ninja bleu. Touche-le pour essayer d'avoir un 2ème carré de magie.

Mohamed

N°100022
GOLDEN AXE WARRIOR
• Une fois dans le labyrinthe 4, il faut aller dans la salle de droite, puis dans celle vers le haut. Là, utiliser la magie verte sur le bloc différent des autres et crier "sésame ouvre-toi", le passage s'ouvrira. Pour le reste lisez votre Mega Force 2.

N°100023
ALEX KIDD IN THE MIRACLE WORLD
• Il suffit que tu descendes au fond du lac. Là il y a un gouffre, entres-y, prends la boule de cristal et tu te trouveras dans une salle infestée de boîtes roses, surtout ne te

SUPERTRUCS & STRATEGIES



LE LIVRE DES SEGAMANIAQUES, avec plus de 60 super-jeux, dont Michael Jackson's Moonwalker, Ghostbusters, Whip Rush, Insector-X, Hellfire, Mickey Mouse Castle of Illusion, Dick Tracy, Thunder Force III, ESWAT : City Under Siege, Super Monaco Grand Prix, Mystic Defender, Golden Axe, The Revenge of Shinobi, Forgotten Worlds, Double Dragon, Budokan, Gouls'n Ghosts, World Championship Soccer, R-Type, et bien d'autres...

Toutes les armes secrètes pour rester maître du jeu sur Master System™ et Megadrive™ !

256 pages, 115 F chez votre libraire (mi-février) ou à défaut en utilisant le bon ci-dessous :

BON DE COMMANDE à retourner à DUNOD, 30 rue St Sulpice, 75278 Paris Cedex 06

NOM :
ADRESSE :

désire recevoir par la poste le livre :
Supertrucs et Stratégies SEGA®
au prix de 115 F + 20 F de frais d'envoi, soit 135 FF chaque exemplaire (chèque à l'ordre de DUNOD).

trompes pas, tu devras marcher dans cet ordre: boîte soleil, boîte deux vagues, boîte lune, boîte étoile, boîte soleil, boîte deux vagues, boîte poisson, boîte étoile, boîte poisson, à ce moment-là une couronne à trois branches apparaîtra, prends-la en évitant les pics et c'est la fin.

Mohamed

N°100025
POWER STRIKE
• Oui, il y a un moyen d'avoir des vies. Pour cela, il suffit de faire à la page de présentation et de presser la touche directionnelle : bas, droite, bas, bas, gauche, droite, haut, droite et bouton 1.

Mohamed

N°100026
AZTEC ADVENTURE
• Il faut tout d'abord avoir au moins une tornade, puis après se mettre à la hauteur des trois petits lapins. Lancer la tornade pour éliminer le maximum de petits lapins, puis aller se coller contre la droite du lapin et ne pas arrêter de taper.

Le conquérant Ségamaniaque

N°100027
PSYCHIC WORLD
• Ce serait trop long à t'expliquer, mais je peux te donner un code qui te permettra de choisir ton round. Il te suffit de presser 5 fois vers le haut quand le parchemin est fermé et dès que Nino lance des sacs de blé à ses copains, faire trois fois à droite. Lorsque que Nino et ses copains marchent à gauche, appuyer à gauche. Normalement, en haut à droite, doit apparaître un nombre qui te permettra de choisir ton niveau (sélectionne ton niveau avant que la musique s'arrête).

Mohamed

N°100028
GOLVELLIUS
• Golvellius se trouve sous un arbre mort où il y a deux pierres. Il faut taper celle de droite.

Mohamed

N°100030
OPERATION WOLF
• Pas de panique, ce n'est pas toi que le "gros bonhomme" prend en otage! Il s'agit simplement d'un civile. Alors, pas de grenade (cela tuerait l'otage). Il ne reste plus qu'à tirer sur le général (car c'en est un) en évitant l'otage. Le gars est coriace et il lui faut bien tirer 6 ou 7 balles avant qu'il s'écroule. Un petit truc pour mieux se faire une idée de la situation: dès que le général apparaît, appuyer sur pause. Cela permet de se rendre mieux compte de la position de l'otage.

Pierre

N°100035
THE NINJA
• Stage 1: un rouge, il se trouve à côté du premier du gros rocher. Un bleu, c'est le troisième ninja qui le transporte à côté du 2ème rocher. Un vert, c'est le ninja transformé en pierre.
Stage 2: un rouge, tuez le ninja transformé en pierre.
Stage 3: un rouge, on l'obtient en tuant l'un des six loups de la troisième bande. Un bleu, il se trouve après le rouge par l'un des ninjas.
Stage 4: un vert, il se trouve dans la statue en forme de chien à gauche, tirer plusieurs fois pour faire apparaître le rouleau.
Stage 5: un rouge, tuer le deuxième ninja qui vient de la gauche.
Stage 6: un rouge, en tuant une nymphette à la deuxième île. Un vert se trouve sur la première île en touchant l'arbre.
Stage 7: un rouge, il apparaîtra en tuant six cracheurs de feu.
Stage 8: un rouge, il faudra tuer le premier ninja à l'entrée du premier jardin. Un vert, dans le deuxième jardin en haut en touchant l'arbre.
Stage 9: un rouge, dans la deuxième bande de ninja en bas à droite. Un vert, il faut longer la paroi à droite de l'écran tout en haut. Attention! ne tuez surtout pas Ninniku (l'homme au boomerang), sinon vous ne pourriez pas utiliser le passage secret dans le stage 10.
Stage 10: un rouge, près du lac en tuant les deux ninjas, dès que vous possédez ces 5 rouleaux, allez à la troisième lanterne. De profil, tirez trois fois et disparaissez trois fois. Un passage s'ouvrira qui vous mènera au stage treize.
Stage 13: (chemin à prendre pour le labyrinthe : gauche, droite, milieu). Un rouge, à un ninja qui arrivera du côté gauche. Un bleu, à un ninja qui arrivera à droite.

Mohamed

N°100038
SPELLCASTER
• Le dernier code du jeu est: "MQ411VKEOJ88N" "TOJVA7FTQD", plus quelques instructions qui peuvent servir:
MOVE : Kashima-Shrine
USE : Sword of Branches
USE : Sacred Mirror
USE : Sword of Kusanagi

Francis

N°100041
SAFARI HUNT
• Pour déclencher la partie, il suffit d'augmenter la luminosité de votre téléviseur. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à appuyer sur la gâchette du pistolet pour faire démarrer le jeu. Bonne chance!

Arnaud

N°100044
PHANTASY STAR
• Pour trouver l'hovercraft, il suffit que tu te rendes à une ville appelée Casba et là, il y a un homme qui vous parle de l'hovercraft. Retournes-y en répondant une fois oui, une fois non, il vous dira qu'il l'a caché à Bortévo. Aller le chercher sur Palma à Bortévo et vous ferez la fonction SRCH sur chaque maison et vous le trouverez. Bonne chance, tu es à la moitié du jeu.

Mohamed

N°100046
E-SWAT
• Je ne comprends pas ta question, mais pour tuer Nick, il faut se coller à la fille, puis lorsque Nick se lève, saute et tire-lui dessus. Puis baisse-toi et recommence l'opération plusieurs fois.

Xavier

N°100056
R-TYPE
• Oui, il y a une façon d'être invisible, mais ce n'est pas si simple que cela. Alors suis bien les instructions suivantes. Avant d'allumer la console, faire :
- manette 1 diagonale bas droite et
- manette 2 diagonale haut gauche plus bouton 1, le tout jusqu'à l'apparition du titre. Et plus rien ne peut t'arrêter.

Mohamed

N°100062
GHOSTBUSTERS
• Il est impossible de tuer les molosses à gorza (on prononce goseur et on écrit gorza).

Xavier

N°100063
FIRE AND FORGET 2
• Pour tuer le boss et ses boucliers, c'est très simple. Mets-toi à gauche de l'écran mais ne t'y colle pas trop près, tire en face de toi et tu verras que tes tirs rebondiront sur ta gauche. Continue à tirer mais ne fais rien dans les virages.

Xavier

N°100066
INDIANA JONES
• Bon, tu arrives sûrement devant une porte ouverte et un fouet. Eh bien, regarde à ta droite, il y a un cercle blanc. Donne un coup de fouet et là tu te balances. Appuie de nouveau sur les deux boutons et tu va sur l'autre passerelle.

Fabrice

N°100067
GAME BUILT-IN
• Peut-être cette méthode marchera (sur l'ancienne SMS, un jeu de labyrinthe apparaissait). Lorsque le logo SEGA apparaît, fais haut et les 2 boutons.

Fabrice

MEGADRIVE

N°100051
SONIC
• Pour détruire les ennemis, il faut sauter dessus à un endroit précis. Il n'y a que les robots du 5ème étage qu'on ne peut pas détruire nous-même. Quand on s'approche, ils s'autodétruisent.

Gaël

N°100053
STREET OF RAGE
• Il y a 8 niveaux dans ce jeu.

Lolo

N°100054
PHANTASY STAR 3
• C'est très simple, il faut aller dans la grotte qui se trouve à l'est. Tu trouves la sortie puis tu es dans le monde 2 (tu dois interroger les gens qui sont dans les villages). Ensuite, tu prends le passage du sud qui est invisible (je l'ai marqué sur la carte par une croix dans un carré), tu trouves la sortie et tu es dans le monde 4. Va dans l'une des 2 grottes à l'ouest, trouve Wren puis va au sud-est (carré barré d'une croix), entres-y, au 2ème niveau (carré barré d'une croix), tu trouveras Lyle. Au 1er niveau, il y a le contrôleur du temps (ta mission de délivrer le monde 2 des glaces sera rempli).Va dans le monde 2, prends le bateau puis trouve Léna, ensuite retourne au contrôleur du temps, trouve le satellite et repars dans le monde 2, prends le bateau, trouve la femme et tu as fini la 1ère génération.
Pour battre Dark Force (à la 3ème génération), il faut être mieux équipé en armes, armures... et spécialiser en technique vos personnages (en "heal techniques", il faut 1 en REVER, 1 en RES et 1 en GIRES au maximum pour tous). Ensuite, il faut spécialiser Wren en "time technique" (pour Shiza) et l'utiliser à chaque attaque (se servir de "heal technique" en cours de combat si c'est nécessaire). Il faut organiser ses attaques à chaque assaut.

Arnaud

N°100057
GHOSTBUSTERS
• Voici comment il faut s'y prendre pour tuer le dernier fantôme principal. Il faut employer le lance-flammes et tirer dans sa tête. Au bout d'un certain moment, il s'envolera. Il ne faut surtout pas se décourager et lui tirer dessus et uniquement au visage.

Christophe

N°100061
SUPER MONACO GP
• Voici quelques passwords.

Brazil minaret:		
0960	4003	2000
0100		
000Q	R123	4567
89AR		
0C0+	F000	0000
0000		
0000	0000	1200
E27C		
France minaret:		
0176	7403	2000
0300		
000A	4123	4567
89AB		
0CDE	F000	0000
0000		
0000	G000	2200
9560		
Hongrie minaret:		
IRB7	AA03	2000
0500		
000A	R123	4567
89AB		
000E	F000	0000
00M0		
0000	G000	3200
7809		

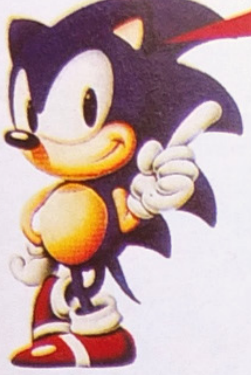
GAME GEAR

N°100015
MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
• Pour passer le premier fantôme et atterrir sur le second, il faut aller très vite dès le début du stage et sauter sur le premier fantôme en maintenant le bouton d'attaque appuyé.

Gaël

Ouf !!!
Merci
Mega Force ...

MEGA FORCE N° 5



PARAITRA LE 17 MARS

Avec...

- PHANTASY STAR, SHINOBI et DONALD DUCK sur Master System
- PHANTASY STAR III et THE IMMORTAL sur Megadrive
- GG SHINOBI sur Game Gear

Plus des tonnes de trucs et astuces, des reportages, et LES TOUT DERNIERS JEUX SUR MEGADRIVE, MASTER SYSTEM ET GAME GEAR!

UN NUMÉRO UNIQUE !

1 RUE DE METZ, 31000 TOULOUSE. Tél.61.23.48.02

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU !!!
pour 100F

Pour 100F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte.

SEGA

MEGADRIVE

MEGADRIVE FRANCAISE + 1 jeu 1290F

399F
AFTER BURNER
ALIEN STORM
GOLDEN AXE
MICKEY
MISTIC DEFENDER
MOONWALKER
REVENGE OF SHINOBI
SONIC HEDGEHOG
SUPER REAL BASKET
SUPER VOLLEY
SUPER MONACO GP
WONDERBOY 3

429F
KINGS BOUNTY
SPIDERMAN

449F
ABBRAHAMS B.TANK
BATMAN
JBUSTER BOXING
DICK TRACY
FANTASIA
FATAL LABYRINTH
GAIARES
GHOULS N GHOSTS
GYNOUG
JAMES POND
LAKERS VS CELTICS
OUT RUN
POPULOUS
ROAD RASH
MIDNIGHT RESISTANCE
SHADOW DANCER
STORMLORD
STREETS OF RAGE
STRIDER
THUNDERFORCE 3
TURRICAN
VALIS 3
WRESTLE WAR

499F
CENTURION
FAERY TALE
TOM JOE AND EARL

599F
PHANTASY STAR II
PHANTASIE STAR III
SWORD OF VERMILLON

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM II + 1 jeu 490F

349F
ACE OF ACES
ALEX KIDD 4
BATTLE OUT RUN
DANAN
DICK TRACY
DOUBLE DRAGON
DYNAMYTE DUX
E SWAT
FIRE § FORGET 2
GAUNTLET
GHOULS'N GHOSTS
GOLVELLIUS
HEAVY BOXING
IMPOSSIBLE MISSION 2
LORD OF THE SWORD
MICKEY
MOONWALKER
PAPERBOY
POPULOUS
PSYCHIC WORLD
PSYCHO FOX
RC GRAND PRIX
R-TYPE
SHINOBI
SLAPSHOT
SPELLCASTER
SPIDERMAN
STRIDER
SUPER MONACO GP
TENNIS ACE
THE CYBER SHINOBI
WONDERBOY 3

GAMEGEAR

GAME GEAR + 1 jeu 990F

JEUX NOUS CONSULTER

ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

BON de COMMANDE à retourner à **PIXISOFT**

Nom:..... Téléphone:.....

Adresse:.....

	Commande	Prix	Retour	Ecart
ci-joint mon règlement				
- Chèque - Mandat - Contre-rembours. (+ 30F)	Modèle de console:		ECHANGE : 100F par jeu.....	
	envoi colissimo en 48 h + frais de port: 20F/jeu . 80F/console		TOTAL:	
	TELEPHONER pour les DISPONIBILITES			

HIT-PARADE

Voici le hit-parade des meilleurs jeux sur Sega. Vous avez été très nombreux, une fois de plus, à nous écrire. Ce Hit-Parade est VOTRE Hit. Pour le faire évoluer, envoyez nous une carte postale avec la liste de vos cinq jeux préférés, en précisant si c'est sur Master System, Megadrive ou Game Gear, à l'adresse suivante:
Mega Force, 100 avenue du Gal Leclerc, 93500 Pantin.

ARTS MARTIAUX | ACTION | SEGA HEROS | 1 CLASSEMENT
JEUX DE ROLES | RÉFLEXION | COMBAT | STRATÉGIE | 12e mois — Nombre de mois au Hit Parade.
AVENTURE | SIMULATION | SPORTS

MASTER SYSTEM

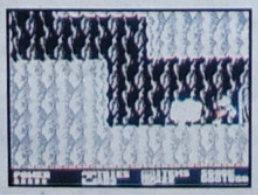
1 SONIC

2e mois

Sonic prend la tête, ce n'est pas une surprise!

2 MICKEY

4e mois



Mickey reste très présent.

MEGADRIVE

1 QUACKSHOT

1er mois

Donald rentre directement à la première place.

2 SONIC

3e mois

Sonic perd la tête, mais il n'a pas dit son dernier mot.

MASTER SYSTEM

3 — 4e mois

SUPER MONACO GP

Un habitué des premières places...

4 — 4e mois

MOONWALKER

Michael reprend le terrain perdu.

5 — 4e mois

DOUBLE DRAGON

La baston revient en force.

6 — 4e mois

SHINOBI

Le ninja ne faiblit pas.

7 — 1er mois

DONALD DUCK

Une entrée remarquée pour Donald.

8 — 1er mois

BACK TO THE FUTURE II

Le futur a de l'avenir!

9 — 3e mois

PACMANIA

Le glouton est en baisse.

10 — 1er mois

ALEX KIDD IV

Alex Kidd entre pour la première fois dans notre hit.

11 — 4e mois

WONDERBOY III

Un classique qui n'a rien perdu de sa popularité.

12 — 4e mois

WORLD CUP ITALIA

Le foot perd encore un peu de terrain.

13 — 1er mois

MERCS

Un nouveau venu agressif.

14 — 2e mois

STRIDER

Strider tombe en fin de classement.

15 — 2e mois

SPIDERMAN

L'homme-araignée faiblit.

MEGADRIVE

3 — 2e mois

MICKEY MOUSE

Mickey fait une belle remontée.

4 — 2e mois

FANTASIA

Le Mickey de Fantasia perd une place... face à Mickey.

5 — 2e mois

STREETS OF RAGE

Ce jeu de baston percutant reste parmi les premiers.

6 — 1er mois

REVENGE OF SHINOBI

Ce grand classique est de retour dans le Hit.

7 — 12e mois

SPIDERMAN

Spiderman est toujours dans le coup.

8 — 1er mois

TOE JAM & EARL

Entrée surprise pour deux aliens de choc.

9 — 2e mois

ROAD RASH

Road Rash reste à la même place.

10 — 4e mois

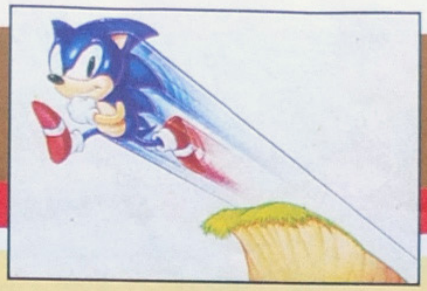
MOONWALKER

Michael est toujours présent.

GAME GEAR

Entrée de la Game Gear dans notre hit-parade. Ce mois-ci, Out Run démarre sur les chapeaux de roues, mais Shinobi résiste.

1. SHINOBI
2. OUT RUN
3. SUPER MONACO GP
4. WOODY POP
5. G LOC



PETITES

ACHAT

Dept. 88
Achète nouveautés sur **MEGADRIVE** FRANCAISE 250 à 300 Frs. Contacter CHRISTOPHE HOUILLON 33 fg de la Croisette - 88200 REMIREMONT. Tél: 29 62 17 05.

Dept. 77
Achète: Mickey Mouse, Fantasia, Revenge of Shinobi, Spiderman, Street of Rage, Sonic, Italia 90, Super Real Basketball jusqu'à 300 frs. Contacter JOSSE au 64 09 15 50.

Dept. 15
Achète sur **MASTER SYSTEM**: American Baseball, Wrestling Battle, Out Run, World Cup Italia 90, Psycho-Fox, Tennis Ace 150 Frs maximum la cassette. Tél.: 71 64 88 10.

Dept. 30
Achète sur **MEGADRIVE** jeux: Gynoug, Populous, Thunder Force 3 à petit prix. Tél: 66 38 22 01.

Dept. 91
Achète sur **MASTER SYSTEM** 150 frs l'unité: Mickey Mouse, Alex Kidd 4, super Kick Off, Out Run, Europa, Wonder Boy 2, World Cup 90, Bubble. Tél.: 69 21 73 84 de 17 H à 20 H (pas plus tard). Demander RABAH.

Dept. 75
Achète n'importe quels jeux sur **MEGADRIVE** FRANCAISE entre 150 et 200 Frs. Echange aussi billard tout neuf contre cartouches. Joindre MICHAEL au 42 39 63 42.

Dept. 57
Achète jeux sur **MASTER SYSTEM**: After Burner, Wonder Boy in Monster Land ou Psycho-Fox, bon état, entre 100 et 150 Frs. Contacter RAPHAEL au 87 91 41 78 après 18 H sauf lundi-mercredi.

Dept. 92
J'achète sur **MEGADRIVE**: Spiderman, Ken, Budokan, Golden Axe 2, Shinobi 2, Moonwalker entre 100 et 200 Frs (à débattre) et Fantasia entre 260 et 290 Frs. Contacter CEDRICK SPINASSOU au 46 30 45 24.

Dept. 93
J'achète jeux **MASTER SYSTEM**: Alex Kidd 2 etc... Tél: 43 84 00 29 (prix à débattre).

Dept. 67
Achète sur **MEGADRIVE**, Final Blow (200 frs) ou possibilité d'échange contre El Viento plus 50 Frs.Vds également PC ENGINE plus 10 jeux, plus 2 manettes, plus quint pour 2600 Frs. Demander YVON au 88 62 10 22 après 18 H. Salut!

VENTE

Dept. 69
Vds 16 jeux **MASTER SYSTEM**: Indy, Y'S, Danan Rocky, Chase H.Q. 16, Thunder Blade, Altered Beast,... Etat neuf, de 50 à 200 Frs. Tél.: 72 37 45 12, prix à débattre.

Dept. 33
Vds **MASTER SYSTEM**, plus 7 jeux (Shinobi, Golfamania, Ghouls'n Ghosts...), plus control stick, plus 2 joypads, plus rapid fire, plus pistolet 1200 Frs, console sous garantie. Demander RICHARD au 57 46 45 33. URGENT.

Dept. 69
Vds jeux sur **MASTER SYSTEM**: Golden Axe Warrior, Cyborg Hunter, Submarine Attack: 200 Frs pièce. Rescue Mission, After Burner 50 à 100 Frs pièce. Contacter SEBASTIEN SACARD 12 rue Ludovic Bonin - 69200 Vénissieux. Tél: 78 75 94 29.

Dept. 69
Super! vds **MASTER SYSTEM** plus 17 jeux dont: Mickey, Golden Axe, Alex Kidd, Phantasy Star..., plus 2 manettes, plus rapid fire, prix: 4500 Frs vendu 2250 frs. Demander au 78 72 28 16. Merci.

Dept. 84
Vds sur **MEGADRIVE**: Golden Axe, Wonder Boy 3. Ech. sur **MASTER SYSTEM**: Indiana Jones contre Golden Axe Warrior. Vds sur GAME BOY: Castlevania, Gargoyles Quest, Light Boy. Tél.: 90 70 36 36 après 19 H.

Dept. 75
Vds **MASTER SYSTEM** 600 Frs et divers jeux: Wonder Boy 2, Mickey, Golvellius, Psycho Fox, After Burner, etc... 200 frs chaque. contacter CEDRIC MALLET au 16 1 42 93 59 85 après 18 H.

Dept. 83
Vds jeux **MASTER SYSTEM**: Mickey, Psychic World, Alex Kidd 2, Action Fighter etc... Tél.: 94 21 28 30, demander SYBIL.

Dept. 13
Vds, éch: Budokan, Super Hang On, Super Thunder Blade. Cherche Centurion, Spiderman, Sonic, Rambo etc...
Demander MICHEL au 90 93 52 65 après 19 H.

Dept. 13
Vds **MASTER SYSTEM**, plus phaser, plus 2 manettes, plus joystick, plus 9 jeux (boîtes d'origine) TBE, prix 2000 Frs. Contacter GUILLAUME au 42 80 24 15 après 18 H.

Dept. 91
Vds sur **MASTER SYSTEM** 10 jeux, plus console: Mickey, Psycho-fox, Slap-Shot,

ANNONCES

Wonder boy 2, Golden Axe, Operation Wolf le tout 1750 Frs (valeur plus de 3800 frs). Contacter DANIEL au 69 30 24 58.

Dept. 91
Vds jeux sur **MASTER SYSTEM**, URGENT! très bonne affaire : Gauntlet et Ghouls'n Ghost maximum 210 Frs l'un. Contacter J.C. au 69 42 99 01 à partir de 18 H.

Dept. 91
Vds **MASTER SYSTEM**, plus 2 manettes, plus 10 jeux: Mickey Mouse, Moonwalker, Golden Axe, Shinobi... Très bon état. Valeur 3700 Frs sacrifié à 1800 Frs. Contacter GILLES-ALEXANDRE au 60 19 08 68 après 19 H.

Dept. 92
Vds **MASTER SYSTEM**, plus 2 manettes, plus 2 control sticks, plus 10 jeux (Double Dragon, OutRun, etc...) Valeur 4200 frs cédé à 2000 Frs. Vds jeux séparés de 100 à 200 Frs. Contacter CHRISTOPHE au 46 24 21 19.

Dept. 93
Vds sur **MEGADRIVE**: Twin Hawk, Forgotten Worlds, E-Swat, Rambo 3, Altered Beast, final Zone (Axis), prix: 150 Frs pièce (jeux neufs), John Madden Foot 250 Frs. Contacter XAVIER au 42 87 75 87 après 18 H

Dept. 07
Vds Shinobi 200 Frs, Street of Rage 300 frs, Shadow Dancer 200 Frs, Moonwalker 200 frs, Light phaser sega 150 frs. Demander JULIEN au 75 67 69 85 (sur répondeur).

Dept. 16
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 manettes, plus 3 jeux 750 frs (Rescue mission, Secret Command et Basketball 150 Frs). Contacter GUILLAUME au 45 69 04 34.

Dept. 94
Vds **MASTER SYSTEM** plus 5 jeux: Zaxxon 3D, Space Harrier 3D, Hang On, Vigilante, Global Defense, plus lunettes 3D, plus 1 manette stick: 920 Frs. tél: 47 26 77 74.

Dept. 72
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 manettes, plus pistolet, plus joystick, plus 9 jeux (TBE) le tout 1200 Frs. Tél: 43 42 22 95 le soir après 20 H.

Dept. 78
Vds **MASTER SYSTEM** plus 6 jeux: R-Type, Shinobi, Bomber Raid, Double Dragon... le tout 950 frs. Contacter VINCENT après 18 H, tél.: 30 56 03 70 (inclus 2 manettes).

Dept. 75
Vds **GAME GEAR** sous garantie 9 mois plus 3 jeux (hits sega), plus mallette de transport le tout dans emballage d'origine pour 1000 Frs. Contacter PHALA-DUC après 20 H au 43 84 45 92.

Dept. 60
Vds Ghostbusters sur **MASTER SYSTEM** ou échange contre un jeu **MEGADRIVE**.
Contacter JEROME HERBY, 488 rue de Jouy sous Thelle - 60390 La Houssoye, tél.: 44 81 40 81.

Dept. 94
Vds jeux sur **MASTER SYSTEM**: Wonder Boy 2 et 3, Rampage, Rastan, R-Type, Golden Axe. Contacter YANN au 48 85 54 48.

Dept. 68
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 manettes, plus rapid fire plus pistolet, plus 12 jeux prix: 1800 Frs à débattre. Contacter Erik AUGABA 29 rue Koechlin - 68200 Mulhouse, tél.: 89 43 31 92.

Dept. 95
Vds **MASTER SYSTEM** 2, octobre 91 avec 2 manettes et 3 jeux: Alex Kidd, Strider et Psycho-Fox, le tout neuf. Valeur 1250 Frs, vendu 790 frs. Téléphoner (sauf le dimanche) uniquement entre 18 H et 20 H au 30 76 37 40. URGENT!

Dept. 91
Vds **GAME GEAR** plus 8 jeux (Shinobi, Mickey, Dragon Crystal, Chase H.Q. ....), plus transfo. le tout excellent état (boîte d'origine) garanti 6 mois, vendu 2000 frs à débattre. tél.: 60 15 55 36.

Dept. 92
Vds jeux **MASTER SYSTEM** à 150 frs l'unité: Super Monaco Grand Prix, World Cup Italia 90, Tennis Ace,California Games et Great VolleyBall (TBE).
Contacter JULIEN au 47 95 30 31 après 19 H.

Dept. 75
Vds sur **MEGADRIVE** : Ghostbusters, Moonwalker et Valis 3 (pas cher). Contacter OLIVIER au 47 23 36 85 à partir de 19 H.

Dept. 67
Vds sur **MASTER SYSTEM**: Double Dragon 250 frs ou échange contre Mickey Mouse. Vds aussi **MASTER SYSTEM** avec 2 manettes et un pistolet. Tél après 18 H 30 au 88 83 37 04, demander CEDRIC.

Dept. 91
Vds sur **MEGADRIVE**: Zoom 200 Frs, recherche Populous et Abrams Battle Tank. Faire offre au 69 24 11 29.

Dept. 92
Vds ou échange sur **MEGADRIVE**: Fantasia, Storm Lord, Thunder Force 3, Rambo 3, Mickey, Sword Vermillon et autres hits de 100 à 300 Frs. Contacter YVES au 47 88 29 13.

Dept. 75
Vds **MASTER SYSTEM** 2 sous garantie, plus 2 manettes, plus

PETITES ANNONCES

jeux: Shinobi, Ghouls'n Ghosts, Double Dragon, Super Monaco GP, Alex Kidd, Golden Axe Warrior le tout 1100 Frs (port compris), tél: 42 41 54 29.

Dept. 94
Vds jeux 16 bits: Thunder Force 3, Marvel Land, Alien Storm etc... bon prix et sur **MASTER SYSTEM** vends jeux 75 Frs l'unité. Uniquement sur Paris, demander GREGORY au 43 74 35 [illegible].

Dept. 57
Vds et éch. sur **MEGADRIVE**: Street of Rage, Cynoug, Valis, NHL Hockey, Fatal Remind, Sonic et nbx autres jeux... tél: 87 75 65 74 après 20 H.

Dept. 02
Vds Super Monaco GP plus Fire Shark sur **MEGADRIVE** 250 frs pièce. Demander MATHIEU après 18 H au 23 38 08 52.

Dept. 45
Vds jeux **MASTER SYSTEM** : Aztec Adventure 79 Frs, Ghostbusters 199 Frs, World Cup Italia 90 199 Frs, Out run 3D plus lunettes 3D 300 Frs. Achète: Mickey Mouse ou Speed Ball. Demander GUILLAUME au 38 87 14 88.

Dept. 33
Vds **MASTER SYSTEM** 200 Frs, control pad 50 Frs, jeux: R-Type, Mickey Mouse, After Burner 160 Frs l'un et Ghost House, Fantasy Zone 70 frs. Le tout 800 frs. Contacter XAVIER au 56 41 42 07.

Dept. 84
Vds jeux **MASTER SYSTEM**: Kenseiden 200 Frs, Moonwalker, Danan 250 Frs pièce, My Hero, Ghost House, F 16 Fighter 100 Frs pièce ou le tout à 950 frs.
Demander GUILLAUME au 90 86 48 34 aux heures de repas.

Dept. 28
Vds jeux **MASTER SYSTEM**: Wonder Boy 3, Out Run, After Burner, Rastan, Shinobi, Thunder Blade, World Cup Italia 90, Rampage, Zillion 150 à 200 Frs chaque. Contacter CYRILLE au 37 82 04 32 (19 H).

Dept. 60
Vds **MASTER SYSTEM** plus 9 jeux, plus rapid fire, plus 2 manettes pour 900 Frs (Altered Beast fait partie des jeux). Contacter BENJAMIN après 19 H jusqu'à 20 H au 44 57 32 20.

Dept. 59
Vds, éch. jeux **MASTER SYSTEM**: Zillion, Indiana Jones, After Burner, Casino Games, Summer Games, Golf, Tennis Ace... contre Double Dragon, Zillion 2, Wonder Boy 3... 15 jeux au total ou 150 Frs l'un. Tél: 20 47 62 29.

Dept. 62
Vds After Burner, Moonwalker, Indiana Jones, Enduro Racer, Wonder Boy 3. Contacter REMI au 21 45 18 01 après 19 H.

Dept. 59
Vds SEGA plus 2 manettes, plus 15 jeux 2900 Frs. Contacter ALEXANDRE au 20 74 44 82.

Dept. 59
Vds jeux **MASTER SYSTEM**: Altered Beast, Vigilante, Captain Silver, Ghostbusters 700 Frs et Golden Axe Warrior, Wonder Boy 2, Golvellius 500 Frs. Contacter MANU après 18 H au 27 33 43 49.

Dept. 78
Vds AMSTRAD CPC 464 plus moniteur monochrome, plus jeu Super Monaco GP, plus manuel d'initiation au basic. Parfait état de marche 780 Frs. Appeler le 39 65 45 60, demander CEDRICK.

Dept. 92
Vds jeux **MASTER SYSTEM**: Fire and Forget 2, Y'S, Miracle Warriors, Phantasy Star 200 Frs le jeu. Contacter MICHEL au 46 66 87 79.

Dept. 93
Je vends jeux sur **MASTER SYSTEM**: Spy vs Spy, Rampage, World Games le tout pour 400 Frs ou 150 Frs l'unité. Demander MARINA après 19 H au 48 55 69 56.

Dept. 31
Vds 14 jeux **MASTER SYSTEM** (ex.: Mickey Mouse, Super Monaco GP...) Parfait état, prix intéressant. Tél: 61 27 77 44.

Dept. 75
Vds **MASTER SYSTEM** plus 7 jeux: Alex Kidd 4, Altered Beast etc..., plus 1 control pad: prix réel 2878 Frs vendu à 1250 Frs ou échange contre **MEGADRIVE**. Contacter BENJAMIN ANDZEU, 43 bd Henri IV - 75004 Paris. Tél: 42 71 87 07 à partir de 17 H.

Dept. 92
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 jeux inclus: Hang On et Safari Hunt, plus pistolet laser et 2 manettes, le tout en excellent état 650 Frs. Nombreux jeux à 250 frs pièce. Contacter THIERRY BOUVET au 46 26 77 90.

Dept. 86
Vds jeux **MASTER SYSTEM** (Tennis Ace, Kenseiden, Power Strike, Cloud Master, Aztec Adventure) 180 frs pièce ou 500 Frs les 3. Tél: 49 51 40 83 le week-end ou la semaine après 19 H.

Dept. 75
Vds sur **MASTER SYSTEM**: World Soccer, Wonder Boy 2, Zillion, After Burner, The Ninja, Alex Kidd 2, Golden Axe, Super Tennis, avec notice et boîte. S'adresser à BORIS au 42 96 44 82.

Dept. 72
Vds ou échange GAME BOY plus 2 jeux, plus light boy, état neuf contre 600 Frs ou une **MEGADRIVE** JAPONAISE sans jeux en bon état. Demander OLIVIER au 43 28 92 48.

Dept. 68
Vds jeux sur **MEGADRIVE**: James Pond 200 Frs, Cyberball, Whiprush 150 Frs l'unité, Spiderman 230 frs.
Contacter MATHIEU LEY au 89 42 10 45.

Dept. 18
Vds **MASTER SYSTEM**, plus 3 manettes, plus 9 jeux 1600 Frs; Contacter YANN au 48 20 03 33 après 18 H.

CONTACT

Dept. 78
Echange jeux **MEGADRIVE**, possède: Dj Boy, Moonwalker, Sonic, Shadow Dancer, Super Thunder Blade, Altered Beast. Recherche: Quack Shot, Out Run, Road Rash, Toe Jam and Earl. Contacter BENOIT au 30 55 20 83

Dept. 28
Echange Shinobi contre After Burner. Contacter CYRIL au 37 45 45 64.

Dept. 28
Echange nombreux hits sur **MEGADRIVE**: Sonic, Mystic Defender, Phantasy Star 2, Sword of Vermillon etc... 16 titres en tout. Contacter JEAN-FRANCOIS ou GREGORY au 37 36 98 14.

Dept. 57
Echange jeux **MASTER SYSTEM**: Double Dragon ou Altered Beast contre Vigilante ou California Games. Contacter LAURENT au 82 52 98 52 aux heures de repas.

Dept. 69
Echange Enduro Racer contre Indiana Jones. Tél: 78 59 01 66 appeler de 7 H à 9 H 30 (livraison avec notice et boîte) ou écrire au 108 rue Pierre Valdo - 69005 Lyon.

Dept. 27
Echange sur **MASTER SYSTEM**: After Burner, Wonder Boy 2 et 3, Fantasy Zone , Galaxy Force, RC Grand Prix, Time Soldiers, Captain Silver contre autres jeux. Tél: 35 87 44 11, demander MARTIAL.

Dept. 26
Echange sur **MEGADRIVE**: Strider, Elviento, Herzog Zwei contre Batman, Marvel Land, Super Volleyball et vends Super Monaco 290 Frs, Fantasia 320 Frs.
Demander CEDRIC au 75 84 61 33.

Dept. 76
Vous avez une **MEGADRIVE**, vous voulez

36.15 MEGAFORCE

MEGA FORCE

est fier de t'annoncer l'ouverture de son 3615 à partir du 31 janvier 1992.

Plein de rubriques géniales !

- **Des milliers de TRUCS et D'ASTUCES pour t'aider à finir tes jeux.**
- **Le descriptif de tous les jeux SEGA sortis.**
- **L'annonce de toutes les nouveautés et leurs disponibilités.**
- **Master System, Megadrive, Game Gear quelle console choisir ?**
- **Le CD ROM un rêve qui deviendra une réalité.**
- **Tous les accessoires pour ta SEGA.**
- **Des infos au jour le jour.**
- **Un dialogue en direct pour te faire des tas de copains et échanger tes jeux.**
- **Des concours pour gagner des tonnes de cadeaux.**
- **Des boîtes à lettres, des tribunes, des PA etc.**

Le 31 janvier 1992

UN RENDEZ-VOUS A NE PAS MANQUER

PETITES ANNONCES

avoir des jeux facilement. Inscrivez-vous au CLUB MEGA. Le Havre, tél: 35 47 37 14. Achète ou échange tous jeux sur **MEGADRIVE**.

Dept. 76
Echange jeux sur **MEGADRIVE** FRANCAISE. Possède: Last Battle, Super Monaco GP, Foot 90, Sonic, Thunder Force 3, Forgotten Worlds etc... Recherche plutôt jeux de rôle. Demander YANNICK au 35 93 91 31.

Dept. 94
Echange jeux **MEGADRIVE**, possède: Monaco GP, Shinobi, Altered Beast. Vente possible 300 Frs pièce. Contacter FREDERIC au 49 59 85 38.

Dept. 92
Echange sur **MASTER SYSTEM**: Joe Montana Football, Out run, Battle Out Run, Tennis Ace contre Golden Axe, Sonic, Basketball Nightmare, Slap Shot, Summer Games. Contacter THOMAS au 45 34 03 42.

Dept. 32
Echange jeux **MASTER SYSTEM**: Shinobi, Altered Beast contre Battle Out Run, Out Run, Europa, Paper Boy, Super Monaco GP ou achète jeux de voitures 100-150 Frs . Demander Yannick au 62 64 82 51 après 18 H.

Dept. 92
Echange ou vds (800 Frs) **GAME GEAR** avec Columns et Monaco GP (neuve sous garantie) contre **MEGADRIVE** JAPONAISE 6 mois maximum avec ou sans jeux. Demander REMY au 46 45 08 48.

Dept. 93
Echange Altered Beast, Moonwalker, JB Douglas Boxing, Super Thunder Blade, Mickey Mouse contre tous autres jeux. Contacter au 32 av. Ledru Rollin - 93290 Tremblay en France.

Dept. 67
Echange **MASTER SYSTEM**, plus 2 manettes, plus 5 jeux (bon état) contre **MEGADRIVE** plus 2 manettes, plus 4 jeux. Contacter FREDERIC au 88 65 06 46 après 18 H.

Dept. 71
Echange jeux sur **MASTER SYSTEM**: Altered Beast, Alex Kidd, Moonwalker, World cup 91 contre Kun Fu Kid, Mickey, Sonic, Wonder Boy 3, Spiderman, Bubble Bobble, Donald Duck. Appeler KEVIN au 85 48 70 29 après 17 H 30

Dept. 62
Echange, Vends, Achète jeux **MEGADRIVE** et **GAME GEAR**, Shinobi, Monaco GP, Mickey... et Sonic, Centurion... Contacter YVES au 21 35 10 84.

PETITES ANNONCES GRATUITES

- **Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.**
- **Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.**
- **Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).**

Votre département : ☐

☐ MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR

N° 4

☐ Achat ☐ Vente ☐ Échange ☐ Contact

MEGA FORCE. PA. 100 avenue du Général Leclerc 93500 PANTIN

LISTE DES SEGA BOUTIQUES 1992

SEGA

INNELEC

MICRO BOUTIQUE
42, Rue Michelet
01100 - OYONNAX
MINI HOBBY
14, Rue Paul Pioda
01100 - BOURG EN BRESSE
TELE KUI FUME
5, Avenue Gambetta
02000 - LAON
MICRO SOLUTION
9, Place Fernand Maquigny
02200 - SOISSONS
THUILLIER DEBAS & FILS
85 & 100, Rue Emile Moriot
02310 - CHARLY S/MARNE
MELISANDE
67, Grande Rue
02400 -CHATEAU THIERRY
MODEL JOUET
17, Place du Dr Mouffier
02600 - VILLERS COTTERET
REYNAUD
29 Ter, Rue Carnot
05000 - GAP
ARTISANAT
1, Rue Centrale
05100 - BRIANCON -
MICRO 3000
Avenue Léon Beranger
06700 - ST LAURENT DU VAR
JOUET 7
13, Bd Gambetta
07200 AUBENAS
EURO JEUX
4, Rue Jules Turquais
08110 - CARIGNAN
THUILLIER ZAIA
9, Rue du Temple
08400 - VOUZIERS
ORDI-POINTE
36, Rue Notre-Dame
08600 - GIVET
THUILLIER BATTAGLIAT
38, Rue Gambetta
08600 - REVIN -
TELEKTRONIC
28, Rue du Petit Bois
08000 - CHARLEVILLE MEZIERES
PLEIN CIEL EPPE
7/9, Place Foch
10000 TROYES
MICRO TECH 68
20, Rue Voltaire SEHIERES
10100 - ROMILLY S/SEINE
GELIN
48, Bd Frédéric Mistral BP 6
11106 - NARBONNE
GIGAMS
36, Rue Montlauzeur
12200 - VILLEFRANCHE/ROUERGUE
DELTA LOISIR 2
18, Square Belsonce
13000 - MARSEILLE
ULTIMA MARSEILLE
26, Rue Palud
13001 - MARSEILLE
CALCULS ACTUELS
49, Rue du Paradis
13006 - MARSEILLE
DELTA VITROLLES
Galerie Marchande CARREFOUR
13127 - VITROLLES
DELTA LOISIR
84, Avenue Cantini
13272 - MARSEILLE
LA PUCE INFORMATIQUE
16, Rue Concert
13300 - SALON DE PROVENCE
DECLIC INFO
16, Rue Gemare
14000 - CAEN
MARC
Galerie Marchande CHAMPION
14150 - OUISTREHAM
EMERY VIDEO
22, Rue E. Ducaux
15000 - AURILLAC
MICRO PRODUCTION
44, Rue Marchande
15100 - ST FLOUR
PHOTO MAXIMIN
23, Rue de Périgueux
16004 - ANGOULEME
L'HOMME
Rue de l'Epargne Z.I. N° 3
16340 - ISLE D'ESPAGNAC
BUROMAT
3, Place de l'Eglise
17310 - ST PIERRE D'OLERON
MERCREDI
22, Rue d'Avron
18000 - BOURGES
MAJUSCULE BUREAUTIQUE 2000
16, Rue de la République
18100 - VIERZON
PLUME LASER
Résidence de la Poste
18105 - VIERZON
BLANC MUSIC
6, Rue Stéphanopoli
20000 - AJACCIO
LE NAIN JAUNE
Rue François Pietri
20000 - AJACCIO
SEQUENCE EBM
Résidence les Dauphins
20090 - AJACCIO
DISCO VIDEO
Route de la Plage
20130 - SAN NICOLAO
TOP GAME
5, Boulévard Giraud
20200 - BASTIA
THUILLIER TOITOT
Rue des Forges
21460 - EPOISSE
ESPACE TELEMATIQUE CONNEXION
3, Rue de la Libération
24400 - MUSSIDAN
THUILLIER JACQUOT
3, Rue du Haut Miroir
25120 - MAICHE
BY MICRO
28, Bd de la Libération
26100 - ROMANS
CONNEXION JACOB
47, Rue Jacquemart
26100 - ROMANS

BUSSINESS ASSISTANCE
13, Pl.du Dr Bourdoncle
26110 - NYONS
CENTORY INFORMATIQUE
Boulevard des Présidents
26206 - MONTELIMAR
TECHNOLOGIE DE POINTE
69, Rue de Vienne
27140 - GISORS
MORICE
National 138
27300 - MENNEVAL
LABYRINTH
13, Rue du Quai
27400 - LOUVIERS
CHIC CHIC VIDEO
Centre Cial La Rocade
27500 - PONT AUDEMER
CLE
2, Place Albert François
28500 - VERNOUILLET
MICRO MIPS
8, Rue Jean-Marie Le Bris
29200 - BREST
PHOTO VIDEO MUSIQUE
Centre Cial STOC
28260 - SAUSSAY
EQUIP TELE
Avenue Olivier Desserres
30100 - ALES
PIXI SOFT
1, Rue de Metz
31000 - TOULOUSE
LOGICONTACT
32, Rue Lorraine
32000 - AUCH
LOISIRS MICRO
59, Rue Huguerie
33000 - BORDEAUX
MICRO VIDEO
3, Cours Alsace Lorraine
33000 - BORDEAUX
SOURISOFT
57, Rue Clément Thomas
33500 - LIBOURNE
HIFI NON STOP
Résidence Leclerc
33210 - LANGON
CACTUS
8, Rue André Michel
34090 - MONTPELLIER
JB BUREAUTIQUE
20Bis, Rue Pierre Sémard
34200 - SETE
SORO
7, Rue Fourriers
34500 - BEZIERS
P E I
11, Rue de Gobier
35400 - ST MALO
POURNIN MUSIQUE
7, Route d'Issoudun
36130 - DEOLS
MICRO VIDEO TOURS
81, Rue Michelet
37000 - TOURS
HELP INFORMATIQUE
7, Rue de Strasbourg
38000 - GRENOBLE
MAJUSCULE MAJOLIRE
Centre Commercial Isle d'Abeau
38080 - L'ISLE D'ABEAU
THUILLIER ALLOVARD
38, Rue de la République
38270 - BEAUREPAIRE
THUILLIER SACCO
Rue des Meuniers
38580 ALLEVARD
LOGICONTACT
42, Rue Victor Hugo
40000 - MONT DE MARSAN
MICRO COPIES SERVICE
58, Avenue Victor Hugo
40100 - DAX
LOGICONTACT
25, Cours Gallièni - BP 224
40105 - DAX CEDEX
MAGASIN MICHEL
13, Place des Promenades
42300 - ROANNE
BURO DEPAN
8, Rue du Capucin
43000 - LE PUY
MICRO VIDEO NANTES
6, Rue Mazagnan
44000 - NANTES
ETS HAMEL
25, Rue St Honoré
44270 - MACHECOUL
TERRIEN
46, Rue Jean-Jaurès
44600 - ST NAZAIRE
INFORMAT X
94, Rue des Déportés
45200 - MONTARGIS
VALERY
18, Place du Martroi
45300 - PITHIVIERS
BOYER
67, Rue Léon Jouaux
47500 - FUMEL
S.N. des Ets PAULHAC
21, Avenue de la République
48200 - ST CHELY D'ARCHER
GAME OVER
19, Rue St Julien
49100 - ANGERS
BUREAU SERVICE
15, Rue du Belle
50001 - ST LO
A T G
B.P. 225
50202 - COUTANCES
ELECTRO LOISIR
5, Rue de la Juiverie
51200 - EPERNAY
THUILLIER JOBERT
35, Place Rémy Petit
51210 - MONTMIRAIL
THUILLIER TELE ALEX
13, Rue Carnot
54190 - VILLERUPT
ANTOINE SERVICE
6 Bis, Rue du Cpt Caillon
54230 - NEUVE MAISON
EVASION 2000
16, Rue de Franchepre
54240 - JOEUF

STUDIO GETTLIFE
15, Rue du Gl de Gaulle
55500 - LIGNY EN BAROIS
TISSERAND/STUDIO 2000
5, Rue du Gl De Gaulle
55500 - ligny en BAROIS
PLEIN CIEL LA BOUQUINERIE
7, Rue du Port
56100 - LORIENT
MAJUSCULE BLAYO
24 B, Rue Albert Demun
56300 - PONTIVY
THUILLIER SCHEIL
1, Place d'Armes
57370 - PHALSBOURG
THUILLIER FAIDERBE
5Bis, Rue Félicien Joly
59124 - ESCAUDAIN
AU PERE NOEL
70, Bd Alexandre 3
59140 DUNKERQUE
THUILLIER CASIER
73, Rue de Lille
59250 HALLUIN
FALVO "GAME CENTER"
Galerie Marchande de Continent
59290 - WASQUEHAL
ZOOM 2000
13, Rue de la Paix
59300 - VALENCIENNES
ROUVROY & FILS
Place de la République
59376 - DUNKERQUE
ICAR INFORMATIQUE
10, Rue du 11 Novembre
59400 - CAMBRAY
DP "ZOOM 2000"
ZAC Petite Forêt
59410 - ANZIN
MICROPUCE DOUAI
28, Rue St Jacques
59500 - DOUAI
MAJUSCULE DISTRAM
35, Avenue de France
59600 - MAUBEUGE
DIGIT CENTER 59
Centre Commercial V2
59650 - VILLENEUVE D'ASQ
ULTIMA LILLE
72/74, Rue de Paris
59800 LILLE
FAN'TRONIC
19, Rue Biot
60000 - BEAUVAIS
INFORMATIQUE FACILE
7, Rue Pierre Jacoby
60000 - BEAUVAIS
PIQUANT BUREAUTIQUE (Dept PIBI)
Rue Arago - ZAC de THER
60000 - BEAUVAIS
MAJUSCULE QUENEUTE
22, Avenue de la République
60100 -CREIL
THUILLIER SEROUART
40, Rue Nationale
60800 - CREPY EN VALOIS
MIRAGE
Rue Nicolas Degeole
61470 LE SAP
KONNEXION
20, Place Paulette Duhalde
61110 - FLERS
SOGEDIS
8, Rue Charost
62100 - CALAIS
A A S
R.N. 1
62170 - MONTREUIL SUR MER
MAJUSCULE DUMINY
48, Rue Faidherbe
62201 - BOULOGNE S/MER
L'ENFANT 2000
149, Rue Nationale
62290 - NOEUD LES MINES
MICROGICIEL
2, Place Pierre Bonhomme
62500 ST OMER
SEQUENCE NEYRIAL
3, Bd Desaix
63000 - CLERMONT-FERRAND
JIBEL DIFFUSION
RN 89
63250 - PONT DE CELLES
MAJUSCULE BUREAU SERVICES
16, Bd Albert Buisson
63500 - ISSOIRE
MICROVIDEO
17, Rue du 14 Juillet
64000 - PAU
P.C.M.
5, Rue François Mousis
65000 - TARBES
THUILLIER GROSMANN
2, Rue du Maréchal Foch
67260 - SARRE-UNION
MEGASOFT
12, Rue du Rempart
68000 - COLMAR
ORDILAND
13, Rue Hugwald
68100 - MULHOUSE
FORMULE INFORMATIQUE
39, Pl.Delattre de Tassigny
68800 - THANN
BOITE A JOUET
51, Rue Victor Hugo
69002 - LYON
THUILLIER PRADONNAUD
13, Rue Gambetta
69200 VENISSIEUX
ACTION INFORMATIQUE
1, Rue George Genou
70000 - VEZOUL
TECHNISON (GITEM)
Z.I. de Gray Sud
70101 - GRAY
JM QUENOT
6, Rue Aristide Briand
70300 - LUXEUIL LES BAINS
BONIN
89, Grande Rue
71500 - LOUMANS
SIS
Rue Tarteur
71600 PARAY LE MONIAL
PIVRON
17, Rue Carnot
72400 - LA FERTE BERNARD

CASTEL HIFI
71-73, Rue Aristide Briand
72500 - CHATEAU DU LOIR
PAPETERIE COMMERCIALE 4 VALLEES
147, Rue Basse de la Gare
73600 - MOUTIERS TARENT
NEURONE BOUTIQUE
11, Rue de la Préfecture
74000 - ANNECY
TEMPS X
Galerie Royale Center
74000 - ANNECY
FUN"TILT ANNEMASSE
25, Avenue de Verdun
74100 - ANNEMASSE
SEQUENCE PICA
1, Rue du Parc
74100 - ANNEMASSE
FUN'TILT
2, Rue Pasteur
74200 - THONON
ROCH ANTOINE
9, Rue Pasteur
74301 - CLUZES
S M W
21, Rue de Turin
75008 - PARIS
ILLEL
86, Bd Magenta
75010 - PARIS
LAUMAR DOMINO
74, Rue du Fg du Temple
75011 - PARIS
MICRO GAME
75, Rue de la Roquette
75011 - PARIS
SARO
5, Bd Voltaire
75011 - PARIS
COMPUSTORE
43, Rue de la Convention
75015 - PARIS
GAME'S DREAM
6, Place Léon Deubel
75016 - PARIS
SERVICE COMPUTER
52, Avenue J. Cartier
76100 - ROUEN
D V M
1, Place Guillaume le Conquérant
76260 - EU
VIDEO POINT
Centre Commercial de la Hêtraie
76330 - N/DAME DE GRAVENCHON
LANGUIN GAY
65, Rue du Cdt Berge
77100 - MEAUX
BD VIDEO
Place du Vieux Marché
77130 - MONTEREAU
CAFOREL
19, Rue Sanson
77140 - NEMOURS
PLEIN GEL DECLOCHEZ
Centre Cial Pontault 2000
77340 - PONTAULT COMBAULT
PHOTO VIDEO
46Ter, Avenue de la Résistance
77500 - CHELLES
MICRO MEDIA 77
Avenue de la Malibran
77680 - ROISSY EN BRIE
SEQUENCE MICTEL
4, Rue André Chenier
78000 - VERSAILLES
SEQUENCE MICRODIX
13, Rue Les Louviers
78100 ST GERMAIN
AUDIO TELEMENAGER
30, Place du Boel
79100 - THOUARS
SYGEM
1, Rue du Général Pont
81000 - ALBI
GLOBE ELECTRONIC
5, Place Philippe Olombel
81200 - MAZAMET
CHARLEMAGNE
50, Bd de Strasbourg
83000 - TOULON
PHONOLA
Centre Cial Grand Var Sud
83160 - LA VALETTE
GM INFORMATIQUE
Les Palmiers 3
83420 - LA CROIX VALMER
AECCI - LE LIGURE
Avenue Delattre de Tassigny
83600 - FREJUS
MAXI JOUET
ZAC LA PALUD
83600 - FREJUS
SEQUENCE MICRO 84
6, Portail Matheron
84000 - AVIGNON
EURO CANAL
512/514, Avenue Félix Ripert
84000 ORANGE
R C ELECTRONIQUE
53, Rue Victor Hugo
84100 - ORANGE
POINT INFORMATIQUE
8, Place Joseph Granier
84120 - PERTHUIS
MAJUSCULE CHAGFNEAU
15, Rue des Halles
85000 - LA ROCHE SUR YON
ETS PEYRON (GITEM)
54, Rue Porte de Monteux
84200 - CARPENTRAS
CHEZ VOUS
48, Place Gambetta
84300 - CAVAILLON
THUILLIER LAMAZE
16, Place Henri Breton
88130 - CHARME
BERNARD & PASCAL GUEZI
17-19, Rue de France
88300 - NEUF CHATEAU
THUILLIER BALLAND
1, Rue Abel Ferry
88700 - RAMBERVILLIERS
AUDITORIUM
10, Rue du Temple
89000 - AUXERRE
MAGDELENAT
Grande Rue
89310 - CHATEL GERARD

MAJUSCULE "LE GRAND CERCLE"
Centre Cial Art de Vivre
91100 - CORBEIL ESSONNES
I.P.F.
211, Rue de la République
91150 - ETAMPES
EDA INFORMATIQUE
Centre Cial du Bois des Roches
91240 - ST MICHEL S/ORGE
PLEIN CIEL LESTRADE
12, Rue Marc Sangnier
91330 - YERRES
VIDEO BOUTIQUE
65, Rue Charles de Gaulle
91330 - YERRES
L V E
1, Avenue des Maronniers
91560 - CROSNES
ANTARES INTERNATIONAL
79is, Rue d'Issy Billancourt
92100 - BOULOGNE
PHOTO LEO
8/10, Place Jean Jaurès
92120 - MONTROUGE
I C A
32, Rue Jean-Pierre Timbaud
92130 - ISSY LES MOULINEAUX
R INFORMATIQUE
26, Rue Stendal
92140 - CLAMART
ESPACE MICRO VIDEO
53, Rue Louise Michel
92300 LEVALLOIS PERRET
TECHNOV
26 Bis, Rue Kléber
93100 - MONTREUIL
B.P.I.
9, Avenue Pasteur
93140 - BONDY
SURPIN BONDY
140, Avenue Gallièni
93140 - BONDY
PATOU
16, Bd de Chanzy
93190 - LIVRY GARGAN
T S M
3, Rue Henry Maillard
93220 - GAGNY
JOUETS DU PRE
63, Rue André Joineau
93310 - LE PRE ST GERVAIS
SURPIN RAINCY
30, Avenue de la Résistance
93340 - LE RAINCY
EXTRA'ORDI
6, Av. du Gl de Gaulle
93410 - VAUJOURS
RDI PLUS
7, Place Camelinat
93600 - AULNAY SOUS BOIS
RADIASTRAL
Place de la Mairie
93700 - DRANCY
MICRO 123
123, Rue St Gratien
93800 - EPINAY S/SEINE
SURPIN ST MAUR
95, Bd de Créteil
94100 - ST MAUR
VIDEO TIME
171, Rue Paul Vaillant Couturier
94140 - ALFORTVILLE
VIDEO 134
134, Av.du Gl de Gaulle
94170 LE PERREUX S/MARNE
TEMPS K RUNGIS
Centre Cial Belle Epine
94530 - RUNGIS
SWEET MICRO
171, Bd Maxime Gorki
94800 - VILLEJUIF
AUDITORIUM 7
7,Bd Maurice Berteaux
95130 - FRANCONVILLE
VIDEOTIQUE
17, C/Cial Franconville II
95130 - FRANCONVILLE
INFORMATIQUE SERVICE 95
45, Avenue des Bonhommes
95290 - L'ISLE ADAM

DOM-TOM

AUDIO PHOTO SERVICE
108, Rue Schoelcher
97110 - POINTE A PITRE - GUADELOUPE
ESPACE INFORMATIQUE
1FORUM JARRY
97122- BAIE MAHAULT - GUADELOUPE
COMPUTER WORKS
Espace CREDE
Rue Félix Eboué BP 1148
97150 - ST MARTIN - F.W.I.
ESPACE INFORMATIQUE
39, Rue Victor Sévère
97200FORT DE FRANCE - MARTINIQUE
ECOFORM
Z.I. ACAJOU CALIFORNIE
97232 - LE LAMENTIN - MARTINIQUE
ANTILLES TECHNOLOGIE
ZI ACAJOU CALIFORNIE
97232 - LE LAMENTIN - MARTINIQUE
C.N. INFORMATIQUE
Patio du Cluny
97233 - SCHOELCHER - MARTINIQUE
MEMOIRE +
47, Rue Justin Catayee
97300 - CAYENNE - GUYANE
TRIMARG GUYANE
Angle des Rues Lt Gonet et F.Eboue BP1123
97345 - CAYENNE CEDEX - GUYANE
SAM' PLAYER
83, Rue Labourdonnais
97400 - ST DENIS ILE DE LA REUNION
MICRO GAME'S
22, Rue Felix Guyon
97400 - ST DENIS ILE DE LA REUNION
RUNSOFT INFORMATIQUE
87, Rue des Bonsenfants
97410 - ST PIERRE ILE DE LA REUNION
INFORMATIQUE ST ANDRE
120, Av. Bourbon
97440 - ST ANDRE ILE DE LA REUNION
DINDAR CONFORT
53, Rue des Bonsenfants BP 71
97452 - ST PIERRE CEDEX ILE DE LA REUNION
MICROSTOR
Galerie Record
97480 - ST CLOTILDE ILE DE LA REUNION

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE POUR LES REVENDEURS : (16 .1) 48 91 00 44

SHADOW OF THE BEAST™

C & VG (I) 94%
SEGA PRO (UK) 90%
JOYPAD (F) 94%

CONTENANT...

- 6 immenses niveaux
- Plus de 100 monstres animés 'intelligents'
- 11 Niveaux de scrolling différentiel
- Plaisir de jeu accru avec des objets cachés et des énigmes
- De l'animation dans l'action grâce aux pilules de puissance, aux super armes et aux décollages 'turbo'
- Des effets sonores époustouflants, appuyés par une bande son variée

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

UN MONSTRE SUR LA MASTER

MASTERMIX '92

SUR LA SEGA™ MASTER SYSTEM

SHADOW OF THE BEAST Logo and illustration, SHADOW OF THE BEAST™. Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED, PSYGNOSIS and SHADOW OF THE BEAST™ are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.
All rights reserved.

TECMAGIK™

Tecmagik (Entertainment) Ltd., Warwick House, Spring Road, Hall Green, Birmingham, B11 3EA.